Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50 Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 900,-
ISSN 0947-7810

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

4/99
nur DM 9,90

Die Nr. 1

MIT 2 CD-ROMs

TUROK 2

EXKLUSIV: Spielbare Demo des Action-Knüllers

COMMANDOS IM AUFTRAG DER EHRE

EXKLUSIV: Ein Level direkt aus der Missions-CD! Auch ohne Vollversion mit allen Features spielbar

SUPERBIKE

EXKLUSIV: Die Demo zum Spiel des Monats

SILVER

EXKLUSIV: Spielbare Demo des Final Fantasy 7-Rivalen

29 Patches: Half-Life, Falcon 4.0, Baldur´s Gate, Racing Simulation 2, NFS 3

21 heiße Demos: Alpha Centauri, TOCA 2, Links LS 99, Rollercoaster Tycoon, Gabriel Knight 3 (Trailer)

Siedler von Catan

Sensation: Wie die Siedler 2-Macher das geniale Brettspiel für den PC umsetzen.

Star Trek

Von Action bis Strategie: Interplays Angriff auf C&C und Wing Commander.

Commandos-Schablone: Tastaturkommandos und Cheats auf einen Blick!

Commandos 2

Enttarnt: Alles über die Commandos-Nachfolger.
Exklusiv: Die spielbare Demo der Missions-CD.

mputer -Qualität: ehr gut STSIEGER

Tips & Tricks: Alpha Centauri, Half-Life (deutsch), Kurt. Getestet: Requiem, Pizza Syndicate, Superbike, Saga. Hardware: Was kann der Pentium III?



WHATS UP?

Starbesetzung

Mo., 25. Januar

Tagesausflug nach Madrid: Bei den *Commandos*-Erfindern der Pyro Studios wird an den Spielen des kommenden Jahrtausends gearbeitet – Stichwort „*Commandos* mit komplett drehbarem und zoomfähigem Schlachtfeld". Doch kaum lugt ein Journalist verstohlen auf einen abgewandten Monitor, wird das Personal hellhörig. Und was etwa Screenshots von der Engine oder einzelnen Szenarien anbelangt, verfallen die Spanier in die gleiche Panik wie Rainer Rosshirt beim Anblick einer Linse, hinter der sich ein unbelichteter Film befinden könnte: „No fottoss pliiiiiiiiiese". Dennoch haben wir für Sie eine Fülle bis dato geheimgehaltener Informationen und Bilder zu *Commandos 2* aus der spanischen Hauptstadt mitgebracht. Sie sind Teil einer regelrechten „*Commandos*-Ausgabe", komplett mit praktischer Tastaturschablone und nicht zuletzt der voll spielbaren Demoversion der Missions-CD *Im Auftrag der Ehre,* die wir Ihnen in diesem Monat exklusiv auf der Cover-CD-ROM Ihrer PC Games anbieten können.

Fr., 12. Februar

Spielwarenmesse direkt vor der Haustür der PC Games-Redaktion. Gesprächsthema Nummer 1: Ravensburger Interactive und die ehemalige *Siedler 2*-Crew setzen den Brettspiel-Millionenseller *Die Siedler von Catan* für den PC um. Vergessen Sie alles, was Sie bisher über Brettspielumsetzungen gelesen haben. Vergessen Sie nicht abschaltbare Zwischensequenzen, öde Optik und leidige Bugs, die Ihnen den Spaß an Risiko & Co. vermiest haben. Was Sie von *Catan* erwarten dürfen, erfahren Sie in einem ersten Vorabbericht ab Seite 56.

Mo., 01. Februar

Derzeit geht's in der PC Games-Redaktion zu wie bei der Eröffnung eines Planet Hollywood-Restaurants – da geben sich die Superstars der Branche im wahrsten Sinn des Wortes die Klinke in die Hand. Heute bei uns zu Gast: 3D-Action-Legende Jay Wilbur, ehemals id Software, heute bei Epic Games. Obwohl er am Vorabend mit Nightlife-erprobten Redakteuren die Kneipen Nürnbergs unsicher gemacht hat, wirkt Mr. Wilbur erstaunlich frisch, als er pünktlich um 11 Uhr in der Redaktion eintrifft. Nachdem er seine hervorragenden Deutschkenntnisse unter Beweis gestellt hatte („Schwerer Ausnahmefehler means shit, right?"), zeigte er uns eine erste Beta des kommenden Epic-Knüllers *Unreal Tournament.* Jays Begeisterung für die neuen Features übertrug sich rasch auf unsere Action-Jünger, so daß sich bald die Hardwarespezialisten Thilo Bayer und Jürgen Melzer darum balgten, wer denn als erster sein Glück in der *Unreal*-Erweiterung versuchen durfte. Welche irren Geschichten uns Jay Wilbur anschließend bei einer gemütlichen Tasse Kaffee erzählt hat, lesen Sie in unserem Insight auf Seite 150.

Mo., 15. Februar

Kaum war die Euphorie über den Besuch des einen id-Veteranen verklungen, da kündigte sich der nächste an. Ganz in schwarzem Leder, die langen Haare stilvoll über die rechte Schulter gekämmt, schwebte der überraschend kleine John Romero durch die Redaktionsflure. Besonders aufgeregt über dieses historische Ereignis war Rainer Rosshirt, der nach der Begrüßung mit den Worten zitiert wird: „ER hat mir die Hand geschüttelt. Die wasch' ich jetzt nie wieder" – so, als hätte John Romero bei jeder Bewegung einige Fünkchen Goldstaub fallen lassen. Der exzentrische Spieldesigner hat sich bei uns eingefunden, um sein neues Projekt *Daikatana* vorzustellen und mit uns über seine Arbeit bei Ion Storm zu plaudern. Trotz der Verzögerung des Termins für diesen langerwarteten Action-Shooter wirkt Mr. Romero erstaunlich locker und kann uns immerhin schon eine spielbare Version präsentieren. Natürlich verzichtet auch er nicht darauf, im *Daikatana*-Deathmatch gegen die PC Games-Crew anzutreten. Leider konnten in der frühen Beta noch keine Screenshots gemacht werden, sonst hätten wir in Bild und Text festhalten können, wie wir Mr. Romero zeitweise in die Knie zwangen. Dem Meister schien's dennoch zu gefallen, da er ständig gluckste: „This is sooo cool." Ob diese Begeisterung über den Action-Kracher wirklich gerechtfertigt ist, lesen Sie auf Seite 88.



Viel Spaß mit der Ausgabe 4/99 wünscht Ihnen
Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

SPECIAL

PREVIEW

Commandos 2

Mit nervenzerfetzender Spannung und einem unglaublich hohen Kopfnuß-Faktor konnte Commandos sich zu einer Referenz im Strategiebereich entwickeln. Ob die Fortsetzung und die Missions-CD das Potential haben, den großen Erfolg zu wiederholen, erfahren Sie ab Seite 50.

50

REVIEW

HARDWARE

TIPS & TRICKS

INHALT CD-ROM

Auf der PC Games CD-ROM finden Sie Demoversionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC Games PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich eine Vollversion von Deathtrap Dungeon . Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen finden Sie zusammen mit den Backlays auf Seite 171.

Demos (CD 1)

- Commandos: Im Auftrag der Ehre
- Imperialism II: Age of Exploration
- Nice 2 - Neue Demo
- Quest For Glory V: Dragon Fire
- Rollercoaster Tycoon
- Sid Meier´s Alpha Centauri
- Superbike World Championship
- TOCA 2

Specials (CD 1)

- GPL-Gewinnspiel
- Meridian: Renaissance-Zugangssoftware
- MS Internet Explorer 4.0
- SubSpace-Zugangssoftware
- Railroad Tycoon 2 – Heartland Karte
- Quicktime 3.0
- T-Online-ZugangssoftwareV1.2d
- Quest For Glory 5 – Save Games
- Feedback Adventure Spiele
- Lesersoftware
- Mitsubishi Test-Software
- Monitortest-Datenbank
- Anleitung für Vollversion

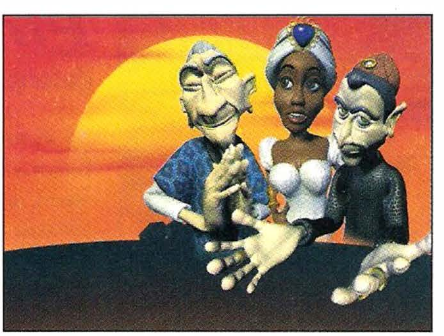
Bugfixes/Updates (CD 1)

- Airline Tycoon v1.28 (deu)
- Baldurs Gate v1.1.4315 (engl)
- Descent 3 Demo Patch v1.1 (engl)
- Down in the Dumps v6.0 (engl)
- Falcon 4.0 v 1.03 (deu)
- Fallout 2 v1.02d Final (engl)
- Forsaken v1.01 (deu)
- Forsaken v1.01 (engl)
- Gangsters v2.0 (engl)
- Grand Touring Patch #1
- Half-Life v.1.0.0.8 (deu)
- Half-Life Multiplayer Content
- Half-Life v1.0.0.8 (engl)
- Luftwaffe Commander v.1.1 (engl)
- Moto Racer 2 v1.34 (engl)
- Need for Speed 3 Patch #3
- Nice 2 Light
- Nightmare Creatures v1.2a (engl)
- Powerslide v1.1 (engl)
- Pro Pilot 99 v1.1 (engl)
- Racing Simulation 2 3Dfx v1.04 (deu)
- Racing Simulation 2 D3D v1.04 (deu)
- Rage of Mages Beta-Patch
- Railroad Tycoon II v.1.05 (engl)
- Starsiege Tribes v1.0 - 1.2 (engl
- Starsiege Tribes v1.1 - 1.2 (engl)
- Top Gun Hornet's Nest v1.1 (engl)
- Wargasm Patch #1 (engl)
- WCW Nitro Patch
- WWII Fighters v1.05FG (deu)

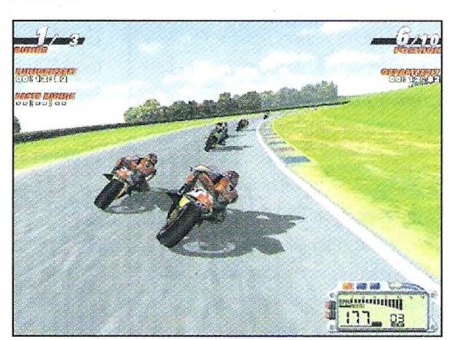
Bonus CD-ROM (CD 2)

Demos

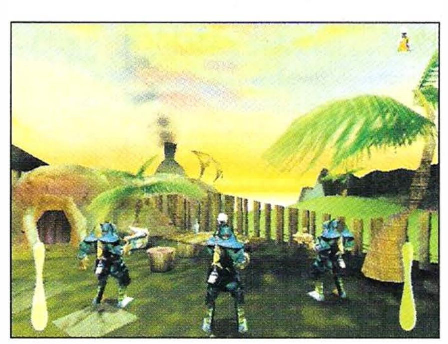
- Brian Lara Cricket – Neue Version
- Dance eJay 2
- Dead Reckoning
- Field & Stream Trophy Buck
- Gabriel Night 3 Trailer
- Giants Trailer
- id Softwares neuer Engine-Avi
- Links LS 99
- Redbaron 3D
- Silver
- The Forgotten
- Warzone 2100 Multiplayer
- Turok 2



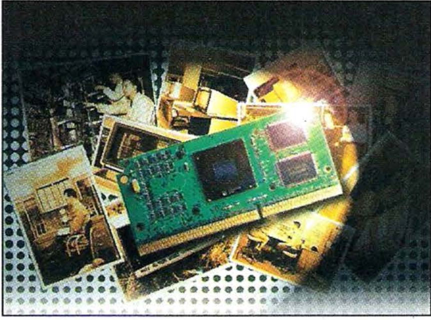
56 **Die Siedler von Catan**
Als Gesellschaftsspiel ein Hit, jetzt endlich als PC-Version: Ob Catan für den PC hält, was es verspricht, lesen Sie ab Seite 56.



112 **Superbike World Championship**
Unglaubliche Realitätsnähe, exaktes Fahrverhalten und eine Grafik zum Schwärmen. Superbike W. C. setzt neue Maßstäbe.



62 **Giants**
Die Shiny-Flüchtlinge von Planet Moon zeigen bei Giants den Krieg dreier durchgeknallter Rassen. Einer der heißesten Anwärter auf den 3D-Action-Thron!



158 **Pentium III**
Ob das neue Intel-Flaggschiff tatsächlich sämtliche Geschwindigkeitsrekorde bricht, lesen Sie ab Seite 158. Auch dem Celeron 400 haben wir im Testlabor auf den Zahn gefühlt.

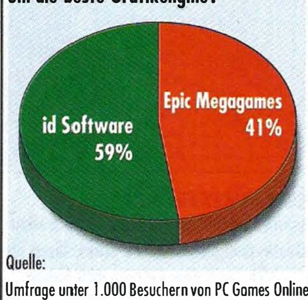




Oliver Menne sieht in die Zukunft

Wie werden Computerspiele im nächsten Jahrtausend entwickelt? Momentan verschlingt die Produktion eines durchschnittlichen Spiels **einige Millionen Dollar**, bei manchen Titeln sprechen wir sogar von Budgets, die noch vor ein paar Jahren einen abendfüllenden Kinofilm finanziert hätten. Dazu kommen noch Verpackung und Vertrieb. Das Risiko, **mit einem Spiel eine Bauchlandung hinzulegen**, weil die notwendigen Stückzahlen nicht erreicht wurden, wird immer größer. Daher wird sich im Laufe der nächsten Monate die Entwicklung von Computerspielen stark verändern – oder zumindest scheint es absehbar. Die Überlegungen zu diesem Thema enden immer an einem Punkt: Es macht wenig Sinn, wenn jeder Hersteller seine eigene Engine auf die Beine stellt, denn gerade dieser Bestandteil birgt ein enormes Risiko. Erstens verschlingt die Entwicklung Unsummen, zweitens muß die aktuelle Referenz zumindest angekratzt werden, um das Interesse der Spieler zu wecken. Warum also nicht lizenzieren? Traut man Branchen-Insidern, so muß **für die Unreal-Engine momentan um die 400.000 Dollar auf den Tisch gelegt werden**, die *Quake 2*-Engine kostet ungefähr die Hälfte. In Zukunft wird sich das Lizenz-Geschäft aber nicht nur auf die Grafikengine beschränken. Es wird sicherlich bald Firmen geben, die auch Routinen für Künstliche Intelligenz oder Soundeffekte anbieten. Die Frage ist nur: Steigt damit die Qualität der Spiele?

Wer macht das Rennen in der Schlacht um die beste Grafikengine?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Besuchern von PC Games Online

Piranha

Unterwasser-Action mit Biß

Ein 3D-Actionspiel im *Schleichfahrt*-Format entsteht derzeit bei Reakktor Media, den Machern des Adventures *Bermuda Syndrome*. An Bord futuristischer U-Boote und Panzer liefern Sie sich als Offizier der UN-Marine 28 Missionen lang mörderische Gefechte mit Unterwasser-Terroristen, die plündernd durch überschwemmte Kontinente des 22. Jahrhunderts ziehen. Die eigenentwickelte 3D-Engine ist mehrspielerfähig und beherrscht so ziemlich alle Spielarten moderner Grafikkarten (von der Echtzeit-Ausleuchtung der Szenarios bis zum Partikelsystem für Explosionen). Serienreif ist *Piranha* voraussichtlich im Sommer dieses Jahres.



28 mörderische Unterwasser-Schlachten warten in Piranha auf den Spieler.

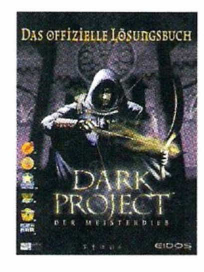
Code Red

3D-Shooter

TopWare Interactive (*Earth 2140, RoboRumble*) hat die Lith Tec-Grafikengine lizenziert, mit der Hersteller Monolith unter anderem das Spiel *Shogo* umgesetzt hat. Auf Basis der Engine läßt TopWare ein 3D-Actionspiel namens *Code Red* entwickeln, dessen Story an das Rollenspiel *Gorky 17* angelehnt ist. Angepeilt wird ein Release im ersten Quartal 2000.

Dark Project

Offizielle Lösungshilfe



Für das ungewöhnliche 3D-Action-Meisterwerk *Dark Project: Der Meisterdieb* von Looking Glass bietet Eidos Interactive ein offizielles, aufwendig bebildertes Lösungsbuch an, das Ihnen die besten Schleichwege aufzeigt. Kostenpunkt: DM 19,95.

Mission: Impossible

Jetzt doch für PC



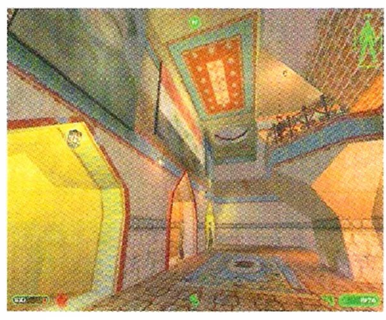
Der Screenshot stammt von der N64-Version des Actionspiels. PC-Bilder sind noch nicht verfügbar.

Tom Cruise baumelt an einem dünnen Stahlseil von der Decke eines Sicherheitstraktes – diese Szene und die Titelmusik haben *Mission: Impossible* berühmt gemacht. Das dazugehörige 3D-Actionspiel für die Nintendo 64-Videokonsole zählt zu den erfolgreichsten Spielen für dieses System, wozu sicherlich auch die einzigartige Agenten-Atmosphäre beigetragen hat. Jetzt setzt Infogrames die Mischung aus Action und Adventure doch noch für PCs um. In mehr als 20 Missionen globetrottern Sie unter anderem nach Rußland, London und in die USA. Im Gepäck: Pistolen, Elektroschocker, Minen, Infrarotbrillen, Kameras und natürlich der legendäre explosive Kaugummi. Das aus *Tomb Raider*-Sicht gesteuerte Spiel wird mit Voodoo2-Unterstützung auftrumpfen.

Soldiers Of Fortune

Die Glücksritter

Schon im Sommer dieses Jahres wird Raven Software den 3D-Action-Fans ein ungewöhnliches Ballerspektakel kredenzen: Als Söldner werden Sie in politische Krisengebiete geschickt, in denen es nach bewährter Shooter-Manier ordentlich aufzuräumen gilt. Um die Atmosphäre so authentisch wie möglich zu machen, orientierte man sich beim Waffendesign an realer Militärausrüstung. Grafisch umgesetzt wird der Polit-Thriller mit Hilfe der altbewährten Q2-Engine von id Software, die von den Programmierern nochmals aufgebohrt und verbessert wurde.



Wie man am Soldiers of Fortune sieht, hat die Q2-Engine noch lange nicht ausgedient.

TELEGRAMM

+++ Aus für die Jungs von Rebel Boat Rocker und ihren 3D-Shooter Prax War: Das Projekt (siehe Preview in PC Games) wurde von Electronic Arts überraschend eingestellt. +++ Fox Interactive bereitet für den März eine Flipper-Sammlung namens *Fox Arcade: Sci-Fi Pinball* vor. Die vier Tische werden sich thematisch an Leinwandklassiker wie *Aliens, Predator* oder *Die Fliege* anlehnen und Ausschnitte aus den Filmen enthalten. +++ GT Interactive bastelt an einem Erweiterungsset für den 3D-ActionShooter *Unreal*. Das *Unreal Level Pak: The Return to Na Pali* mit zusätzlichen Einzel- und Mehrspielerszenarios kommt Anfang April auf den Markt. +++ Bei Looking Glass laufen bereits die Vorbereitungen für einen zweiten Teil zu *Dark Project: Der Meisterdieb*. +++ „Aus technischen Gründen" hat TopWare Interactive die Entwicklung des 3D-Actionspiels *Devastator* (siehe PC Games) eingestellt. +++ *Descent Freespace 2*, der Nachfolger des Weltraum-Actionspiels von Interplay, wird im vierten Quartal 1999 auf den Markt kommen. Spielprinzip, Kampagnen und Grafik werden sich an den ersten Teil anlehnen. +++ Noch im Herbst dieses Jahres soll der Nachfolger zu David Perrys eigenwilligem 3D-Actionshooter *MDK* auf den Markt kommen. Entwickelt wird das Spiel nicht vom Shiny-Team, sondern von BioWare, die derzeit mit *Baldur's Gate* auf einer Welle des Erfolgs schwimmen. +++



Thomas Borovskis freut sich über Gemeinschaftssinn

Der Mensch ist ein Gemeinschaftstier. Und wenn er sich schon nicht körperlich mit seinesgleichen kurzschließen kann, so strebt er doch wenigstens nach virtueller Vereinigung. Dem rasanten Wachstum des Internet ist es zu verdanken, daß mittlerweile Abertausende von Menschen in Deutschland in **regelrechte Online-Cliquen** eingebunden sind. Man diskutiert miteinander oder gibt auf Nachrichtenboards seine Meinung über Politik, Wirtschaft oder Hobby kund. Daß gerade **die unterhaltsamste aller Arten des Zusammenseins**, nämlich das gemeinschaftliche Spielen, bislang nur von einer Kerngruppe für sich entdeckt wurde, mag viele Gründe haben: hohe Telefonkosten, die Online-Gebühr des Providers, die Anschaffungskosten für die Vollversion und eventuell noch eine zusätzlich anfallende Stundenpauschale für den Anbieter der virtuellen Spielewelt. Mit dem Fall des Telekom-Monopols und dem gestiegenen Konkurrenzkampf unter den Online-Providern **tritt der Kostenaspekt nun zusehends in den Hintergrund**. Rund ein Jahr nach einer ersten Umfrage unter den Besuchern unserer Homepage, die zutage brachte, daß gerade einmal 15% der Befragten den Kauf eines reinen Online-Spiels planen, haben wir die Frage also erneut gestellt. Wie zu erwarten war, fällt die Akzeptanz jetzt deutlich höher aus: Mehr als 30% wären bereit, auf einen Singleplayer-Modus zu verzichten.

Würden Sie ein Spiel kaufen, das ausschließlich über Internet betrieben werden kann und keinen Einspieler-Modus besitzt?

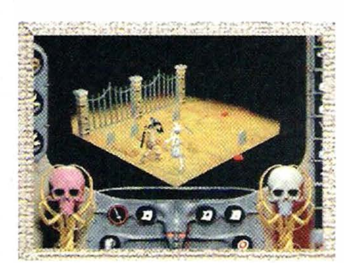


Quelle:
Umfrage unter 1.000 Besuchern von PC Games Online

Clans

Clans-Leistung?

Das stark an *Diablo* erinnernde Action-Rollenspiel von Strategy First zeigt die Spielwelt, die in sieben Stockwerke unterteilt ist und im Laufe der neun Kampagnen erforscht wird aus einer isometrischen Perspektive. Ab April 1999 dürfen Sie losstapfen, um in der Rolle eines Kriegers, Elfen, Zwergs oder Barbaren die geränderten Fantasy-Kreaturen in den Katakomben und Höhlen mit Schwertern, Äxten und Zaubersprüchen zu bekämpfen.



Wie's der Zufall will, repräsentieren die beiden Totenköpfe den aktuellen Gesundheitszustand und die magische Energie.

Sanity

Talentschuppen

Daß man mit der in *Shogo* verwendeten Lith Tech-Technologie nicht nur ausgezeichnete 3D-Shooter verwirklichen kann, sondern auch ein 3D-Action-Rollenspiel mit isometrischem Blickwinkel, will Monolith gegen Weihnachten '99 beweisen. Sie steuern Ihre Figur durch ein isometrisches Endzeit-Szenario und lösen mittels übersinnlicher Kräfte mächtige Zaubersprüche aus – vom Feuerball bis zur herbeigemurmelten Kreatur. Voraussetzung dafür sind sogenannte „Talente", die man erlernt, sammelt und via Internet mit Gleichgesinnten tauscht. Der Kampf gegen die verhaßten Psionics kann auch mit bis zu 15 Mitspielern im Netzwerk stattfinden.

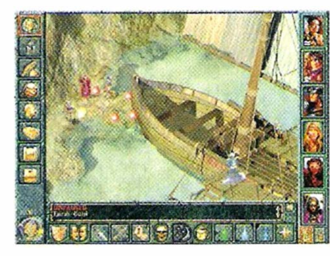


Zwölf verschiedene Zauberklassen (von „Taschenspielertrick" bis zur „Beschwörung") erlernt der Spieler.

Baldur's Gate

Details zur Zusatz-CD

Tales of the Sword Coast – so lautet der Untertitel der Missions-CD zu *Baldur's Gate*. Das Add-On vergrößert die Welt um vier zusätzliche Schauplätze (darunter ein Fischerdorf, eine Insel und die Zwergenfestung Durlag's Tower), rund 20 weitere Zaubersprüche, ergänzende Gegenstände, Figuren, Monster, Zwischensequenzen und herausfordernde Aufgaben, die mindestens 20 Stunden Spielzeit in Anspruch nehmen sollen. Im Mehrspieler-Modus ist für jeden Abenteurer ein installiertes Zusatz-Paket erforderlich. Parallel zum Add-On wurde bereits mit den Arbeiten am zweiten Teil von *Baldur's Gate* begonnen.



Spielspaß für rund 20 weitere Stunden: Neue Waffen, Monster und Artefakte wurden in den Welten versteckt.

Nox

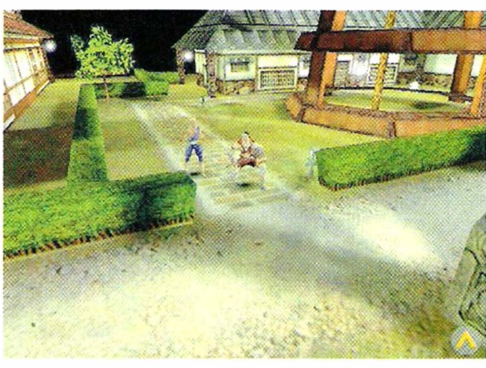
Neues Westwood-Rollenspiel

Hm, wie verträgt es sich eigentlich, daß die Westwood Studios gleich drei Rollenspiele auf einmal entwickeln? Jetzt hat sich die Electronic Arts-Tochter erstmals zu diesem offensichtlichen Konflikt geäußert: Während *Lands of Lore 3* auf ein breiteres Publikum ausgerichtet ist, soll *Swords & Sorcery* mehr die Fans klassischer Rollenspiele ansprechen, die eine große Vielfalt an Attributen, Rassen und Klassen verlangen. Mit *Nox* hat die *C&C*-Mannschaft zudem ein Rollenspiel aus der isometrischen Perspektive angekündigt, das in die *Diablo*-Schublade einzuordnen ist. In den drei Ländereien der Welt von *Nox* (dargestellt aus der Vogelperspektive) warten finstere Zauberer und Monster auf Sie, die Sie mit mehr als 100 verschiedenen Waffen und Zaubersprüchen (verteilt auf Feuer, Naturgewalten und die Kunst der Illusion) bekämpfen. Acht Erfahrungsstufen wollen erklommen werden. Spannend: Aufgrund der echten Sichtlinien wissen Sie niemals im Voraus, was Sie hinter der nächsten Ecke erwartet. Wenn das Action-Rollenspiel Ende des Jahres erscheint, sollen die fünf Mehrspieler-Modi auch über Westwoods Internetserver angeboten werden.

Summoner

Prächtiges Fantasy-Rollenspiel

Als eine Art *Baldur's Gate* in 3D muß man sich *Summoner* von Volition (eine Abspaltung des *Descent*-Herstellers Parallax) vorstellen, das erst im Jahr 2000 auf den Markt kommt. Die Hardware-intensive 3D-Engine (Pentium II 400 ist Pflicht) ermöglicht das freie Positionieren der Kamera, so daß Ihnen kein Winkel der detailreichen 3D-Welten und kein Spezialeffekt verborgen bleibt. Die Kämpfe werden in Echtzeit ablaufen; ein Mehrspieler-Modus ist selbstverständlich.



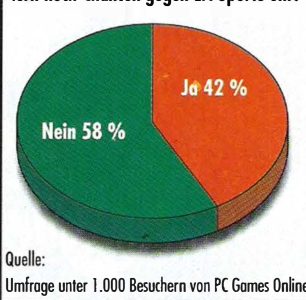
Just diese Szene könnten Sie auch aus der Vogelperspektive oder jedem anderen Blickwinkel begutachten.





Jahr für Jahr das selbe Spiel: EA Sports veröffentlicht die neuen Versionen von *NHL, FIFA* sowie *NBA* – und Hunderttausende rennen in die Läden und greifen zu. Natürlich zu Recht, denn die Qualität der Produkte spricht für sich. **Sieht man sich die Verkaufszahlen von Sportspielen für den PC an, ist völlig klar, daß EA Sports eine unangefochtene Vormachtstellung einnimmt.** Selbst im hart umkämpften Segment der Rennspiele lieferten die Kanadier mit der *Need for Speed*-Serie bereits drei Bestseller in Folge ab. Die Konkurrenz schien lange Zeit chancenlos; erst dieses Jahr könnte die Wende einläuten. **ESPN, der US-Fernseh-Riese in Sachen Sport, kündigt sich mit starken NHL- und NBA-Lizenzen sowie guten Entwicklern an** und Microsoft will 1999 im Bereich Sportspiele so kräftig auftrumpfen wie zuletzt mit *Age of Empires* in Sachen Echtzeit-Strategie. Das Geschäft wird auf jeden Fall härter für EA Sports, doch wie unsere Online-Umfrage zeigte, gestehen über die Hälfte aller Befragten den Konkurrenten keine Chancen zu. **Doch gerade im kurzlebigen Geschäft der Computerspiele ist das kein Grund für die Kanadier, sich auf den verdienten Lorbeeren auszuruhen.** Nur allzu schnell kann ein neuer Titel mit dem gewissen Etwas auf den Markt kommen und das Kaufverhalten unserer Leser schlagartig verändern.

Räumen Sie anderen Sportspiel-Herstellern noch Chancen gegen EA Sports ein?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Besuchern von PC Games Online

NASCAR 3

Papyrus legt nach

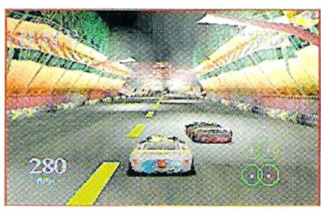
Nach *Grand Prix Legends* wollen die Rennsimulations-Spezialisten von Papyrus erneut Maßstäbe in „ihrem" Genre setzen: *NASCAR 3* wird im Oktober 1999 erscheinen und auf einer weiterentwickelten *Grand Prix Legends*-Engine basieren. In den Kategorien Fahrgefühl, Fahrphysik und Tuning-Optionen wird wiederum höchster Wert auf Realitätsnähe gelegt. Eine 3D-Grafikkarte ist allerdings Voraussetzung, um sich auf den 18 Strecken austoben zu können.



Zugegeben: Sieht noch nicht nach „neuen Maßstäben" aus, doch bislang war auf die Papyrus-Truppe stets Verlaß.

Jeff Gordon XS Racing

Rennspiel der GTA-Macher



Mit Ihren Vehikeln brettern Sie durch die knallbunt erleuchteten Innenstädte.

Der jüngste Gewinner des legendären Daytona 500-Rennen fungiert als Namenspatron des Science-Fiction-Rennspiels von ASC Games, bekannt geworden durch den Bestseller *Grand Theft Auto*. Bei Geschwindigkeiten um die 300 Meilen pro Stunde jagen zwölf Autos im NASCAR-Look über acht Phantasie-Strecken, die mit Schanzen, Rampen, Tunnels, Steilkurven und Loopings gespickt sind. Jeff Gordon XS Racing geht im März 1999 an den Start.

Microsoft Soccer 2000

Neues Dreamteam?

Ob die ehemalige Fußballsimulation namens *Ruud Gullit Striker* mal wirklich so heißen wird wie in der Überschrift spekuliert, weiß noch niemand zu sagen. Fest steht jedenfalls, daß *Incoming*-Entwickler Rage und sein neuer Partner Microsoft das 3D-beschleunigte Programm unter einem noch nicht festgelegten Namen im Herbst 1999 veröffentlichen.

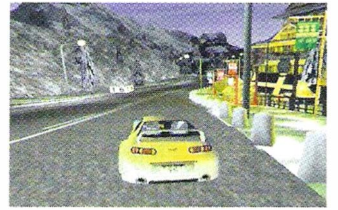


Nach dem Echtzeitstrategie-Genre konzentriert sich Microsoft auf den Sport.

Midnight GT

From Dusk ´till Dawn

Das Blaulicht der Polizei im Rückspiegel, rechter Hand ein steiler Abgrund, auf dem Tacho Geschwindigkeiten jenseits der 250 km/h und vor Ihnen 3D-beschleunigte Landschaften: Im Rennspiel *Midnight GT* liefern Sie sich Verfolgungsjagden der Kategorie „Lebensmüde" mit 18 getunten Autos auf acht Kursen – über Alpenpässe, durch Wälder und Industriegebiete. Tageszeit und Wetter verändern sich während der Rennen; auf Wunsch läßt sich eine realistische Steuerung und Fahrphysik dazuschalten. Der Mehrspieler-Modus sieht sogar eine Splitscreen-Option vor. Hersteller Rage plant die Veröffentlichung noch im ersten Halbjahr ´99.



Carpe diem: Start bei Dämmerung, Zieleinlauf im Morgengrauen.

UEFA 98/99

Das Spiel zum Pokal

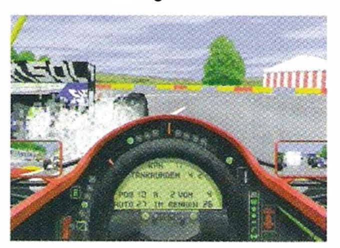
Die Replay-Funktion zeigt die besten Szenen aus beliebigen Blickwinkeln.

Jetzt haben Fußballfans ihre(n) Meister gefunden: Zur Abwechslung mal nicht Electronic Arts, sondern Eidos Interactive bringt das offizielle Spiel zu einem Fußball-Großereignis, in diesem Fall zur kommenden Champions League-Saison. Und das bedeutet Original-Spieler, Original-Teams und Original-Stadien. Rein optisch kann das Programm von Silicon Dreams (World Cup Soccer, Olympic Soccer) fast mit FIFA 99 mithalten, ob das auch für Steuerung und Spielgefühl gilt, steht im Test in der nächsten PC Games.

Grand Prix 3

Noch in diesem Jahrtausend

Geheimhaltungsstufe 1 gilt derzeit für den Nachfolger zur Formel 1-Simulation *Grand Prix 2* – keine Bilder, keine Interviews, keine Infos. Aber: „Der Titel ist das Aushängeschild der MicroProse-Simulationen. Wir freuen uns sehr, daß wir das Spiel in diesem Jahr anbieten können", wird MicroProse-Deutschland-Chef Dietrich Meutsch zitiert. Im Gegensatz zur Konkurrenz-Simulation *Racing Simulation 2* von Ubi Soft umfaßt *Grand Prix 3* die amtliche FIA-Lizenz. Der Öffentlichkeit vorgestellt werden soll die Simulation erstmals im Mai auf der E3 in Los Angeles.



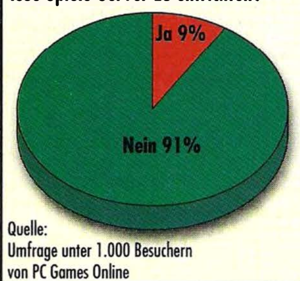
Auch als Budget-Version ein Renner: Zum Schnäppchenpreis hat sich der Vorgänger Grand Prix 2 bislang mehr als 40.000 mal verkauft.



Petra Maueröder über den Reiz des Undenkbaren

„Wir verdienen unser Geld mit den bunten Schachteln in den Softwareläden." Der sowas sagt, heißt Allen Adham und ist nicht nur Herr und Gebieter über Orcs und Zergs, sondern betreibt auch den erfolgreichsten Spiele-Internetserver der Welt: das Battle.Net. An der Ansicht des Oberhauptes der kleinen, beschaulichen Computerspielfirma Blizzard dürfte sich so schnell nichts ändern. **Daß es mittlerweile 2,1 Millionen Battle.Net-Nutzer gibt, daß kürzlich an einem einzigen Wochenende mehr als 675.000 *Brood War*-Spiele abgewickelt wurden, daß die Nutzer Woche für Woche Millionen und Abermillionen an Stunden im Battle.Net verbringen – von all dem hat Blizzard (außer einem Zugewinn an Sympathiepluspunkten) nichts.** Im Gegenteil: Die teuren Server, das Personal, die Wartung, all das kostet Geld. Viel Geld. Und das Battle.Net ist kostenlos. Doch wie lange noch? **Schlagartig lichten würden sich jedenfalls die Reihen in Battle.Net (*Diablo, StarCraft*), *Westwood Online* (*Alarmstufe Rot, Dune 2000*) und *Siedler 3 Online*, sobald Westwood, Blizzard oder Blue Byte auf die allzu verführerische Idee kämen, für ihre Dienstleistungen zusätzlich die Hand aufzuhalten.** Nicht mal jeder Zehnte wäre bereit, für etwas extra zu zahlen, was ihm andere Hersteller quasi kostenlos als Zugabe zu den Einzelspieler-szenarien und dem Netzwerk-Modus mitverkaufen.

Wären Sie bereit, notfalls eine monatliche Gebühr für bislang noch kostenlose Spiele-Server zu entrichten?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Besuchern von PC Games Online

Der Verkehrs-gigant

Bahn frei für JoWood

JoWood (*Der Industrie-Gigant*) bleibt seinen Linien treu: Im kommenden Aufbau-Strategiespiel der Österreicher organisieren Sie den öffentlichen Personennahverkehr, richten also Bus-, Straßenbahn- und U-Bahn-Linien ein, stellen Fahrpläne auf, bestimmen die Preise und kaufen Schiffe, S-Bahnen und Flugzeuge. Unfälle und Staus machen Ihren Plänen einen Strich durch die Rechnung; der Tagesablauf der Stadtbewohner und deren Launen sollen dabei genauestens simuliert werden. Den Herbst 1999 hat sich das JoWood-Team als Ziel gesetzt.



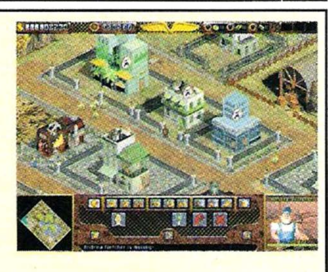
Die isometrische Welt des Verkehrsgiganten besteht aus 500 verschiedenen Gebäuden.

Shock Troops

Schocktherapie

Beim slowakischen Hersteller Cauldron wird gerade an der Fertigstellung des Echtzeit-Strategietitels *Shocktroops* gearbeitet. Ähnlich wie in *Starcraft* oder *Command & Conquer* bauen Sie als Boß eines gigantischen Konzerns eine Basis auf und produzieren Kampfeinheiten, mit deren Hilfe Sie sich gegen die Konkurrenz zur Wehr setzen. Die kleine Entwicklerfirma Cauldron gestaltet für dieses SciFi-Szenario eine eindrucksvolle Umgebungsgrafik, in der sich 3D-Einheiten auf realistische Weise bewegen und Einfluß auf ihre Umwelt nehmen. So verändert sich ihr Schatten je nach Sonnenstand und ihre Reifen hinterlassen Spuren im Schnee. Das Spiel soll noch in diesem Frühjahr fertiggestellt werden, wobei ein Vertrieb für den deutschen Sprachraum noch nicht feststeht.

STREETWARS



Anläßlich der bevorstehenden Synchronisierungsarbeiten an der deutschen Version des *Constructor*-Nachfolgers *Streetwars* vergeben Infogrames und PC Games zwei heißbegehrte Sprecherrollen. Mitmachen ist ganz einfach: Speziell für diesen Wettbewerb wurde eine Aktionsnummer eingerichtet. Hinterlassen Sie dort einen lässigen Spruch, der zu diesem schwarzhumorigen Spiel paßt – und den wir keinesfalls ablehnen können.

Hotline: 01805-66 76 76

Alles Weitere erfahren Sie direkt unter dieser Nummer. Die besten Sprüche und die coolsten Stimmen werden von einer Expertenjury ausgewählt und auf einer der nächsten PC Games-CD-ROMs veröffentlicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Aktion läuft bis 31. März 1999.

1. und 2. Preis

Je eine *Streetwars*-Sprecherrolle (männlich/weiblich) inklusive Besuch bei Infogrames Deutschland, Teilnahme an den Lokalisierungsarbeiten, Sprachtraining mit Tonexperten, An-/Abreise mit Bahn oder Flugzeug, eine Übernachtung ein *Streetwars*-Exemplar plus Riesenposter

3.-10. Preis

Je ein Streetwars-Exemplar inklusive limitiertem Riesenposter

SimMars

Aufbaustufe Rot

Das Echtzeit-/Aufbau-Strategiespiel von Maxis ernennt Sie zum Leiter der ersten bemannten Mars-Expedition. Auf dem roten Planeten etablieren Sie neue Kolonien, stellen Nahrung, Unterkünfte und Energie bereit, suchen nach Rohstoffen und lassen Medikamente erforschen oder außerirdische Artefakte analysieren. Explizit KEIN Science-Fiction-Spiel à la *Master of Orion 2*, sondern eine ernsthafte Simulation soll's werden, wenn *SimMars* Ende des Jahres in die Läden kommt.

TELEGRAMM

+++ Microsofts Echtzeit-Strategiespiel *Close Combat 3 – The Russian Front* (Nachfolger von *Die Brücke von Arnheim*) wird in Deutschland offiziell nicht erscheinen. +++ Parallel zur Veröffentlichung von *Pizza Syndicate* (Test auf Seite 124) bringt Software 2000 ein Lösungsbuch heraus, in dem die Entwickler höchstpersönlich Tips & Tricks für ihre WiSim verraten. Der Preis liegt bei 20,- Mark +++ Für den Herbst 1999 ist mit *Grand Prix Manager 3* die Fortsetzung der Formel 1-WiSim von MicroProse vorgesehen. +++ Wem das Strategiespiel *Gangsters* zu komplex ist, freut sich über Unterstützung in Form des offiziellen Lösungsbuchs von Hersteller Eidos Interactive. Für knapp 150 bunte Seiten mit Taktiken zu allen Szenarien werden DM 19,95 verlangt. +++ *Command & Conquer* im Guinness-Buch der Rekorde: In der 1999er Ausgabe wird die Westwood-Hit-Serie mit mehr als zehn Millionen verkauften Exemplaren als erfolgreichstes Echtzeit-Strategiespiel aller Zeiten aufgeführt. +++ Der *Anno 1602*-Konkurrent *Land der Hoffung* der Hannoveraner Firma innonics verzögert sich: Release wird jetzt doch erst im Mai 1999 sein, ein Preview lesen Sie in der nächsten PC Games. +++ Informationen aus dem Umfeld von Blizzard zufolge ist die Ankündigung von *WarCraft 3* im Rahmen der diesjährigen E3 (findet Mitte Mai in Los Angeles statt) geplant. +++ Im November bringt Havas Interactive den *DSF Eishockey-Manager* (nicht verwandt und nicht verschwägert mit der Software 2000-WiSim) auf den Markt. +++ Wenn unsere Quellen Recht behalten, denkt Ascaron (*Anstoß 2*) ernsthaft über einen Nachfolger des WiSim-Klassikers *Der Patrizier* nach. +++

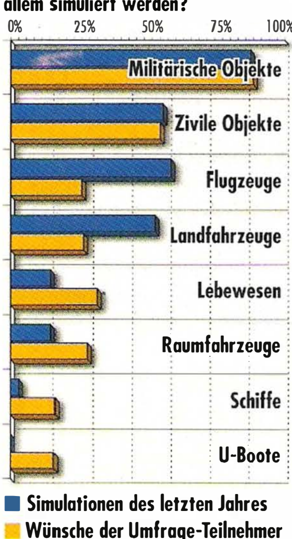


SIMULATIONEN & FLUGSIMS

Harald Wagner über marketingorientierte Produktsortimente

Eine **ganze Luftflotte von Flugsimulationen** brach in diesem Winter über uns herein. Vierzehn Nachbildungen militärischer Luftfahrzeuge in nur drei Monaten und ein Ende des Booms ist noch lange nicht in Sicht. Das genaue Gegenteil ist im Bereich der U-Boot-Simulationen zu beobachten: Seitdem vor elf Jahren *688 Attack Sub* durch die unendlichen Tiefen der Pixelmeere tauchte, erschienen **genau fünf Konkurrenzprodukte**, die außer einem SVGA-Echolot keinerlei Neuigkeiten mit sich brachten. Noch schlimmer sieht es bei den Softwarenachbildungen von Segel-, Renn- oder Patrouillenbooten aus: Nicht einmal mit einem Sonar wären diese zu finden. Die Verkaufszahlen scheinen den ideenarmen Produzenten Recht zu geben: **In keinem Simulationsbereich liegen sie höher als in dem der Renn- und Flugsimulationen.** Dieser beinahe schon unheimliche Erfolg basiert auf dem gleichen Geheimnis wie das des VEB Sachsenring. Trotz der enormen Konkurrenz von Wartburg hat das Zwickauer Automobilwerk zu DDR-Zeiten Hunderttausende himmelblauer Trabis verkauft.

Was sollte Ihrer Meinung nach vor allem simuliert werden?



■ **Simulationen des letzten Jahres**
■ **Wünsche der Umfrage-Teilnehmer**

Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

F-22 Lightning III

Auch im WWW schnell wie der Blitz

NovaLogics Nachfolger zu *F-22 Lightning II* heißt sensationellerweise *F-22 Lightning III* und wird bereits im Mai 1999 bei Ihrem Händler zu haben sein. Als kleine Weltneuheit werden sich die Piloten bei Internet-Multiplayer-Gefechten über den NovaWorld-Server miteinander per „Funk" unterhalten können – möglich macht's die Voice-Over-Net-Technologie. In 40 Misssionen werden Sie mit wechselnden Temperaturen, Wetteränderungen sowie Tag- und Nachtwechseln konfrontiert. Gängige Glide- und Direct3D-Standards werden selbstverständlich unterstützt.



Mittels der neuen Voice-Over-Net-Technologie können sich die Piloten per „Funk" unterhalten.

In MiG Alley treffen die in Deutschland zahlreich vertreten Korea-Kriegsveteranen alte Bekannte wieder.

MiG Alley

Zum Abschuß freigegeben

„Kein fades Ballern auf Punkte mehr!", verspricht Empire und meint damit, daß Sie sich in der Flugsimulation *MiG Alley* (erhältlich ab April) nicht auf Ihre mit Computern vollgepfropften Cockpits verlassen können. Die Simulation aus dem Hause Rowan (*Flying Corps*) bildet solch legendäre Flieger wie die P51 Mustang, die MiG15 oder B29 Fortress nach – Modelle, wie sie zu Zeiten des Koreakriegs in den 50er Jahren im Einsatz waren. Im Mehrspieler-Modus tummeln sich maximal zwölf Piloten an Bord verschiedenster Propeller- und Düsenmaschinen, die über die hochdetaillierten 3D-Landschaften donnern.

Il-2 Sturmovik

Russlands Schwarzer Tod im Anflug

Wo westliche Programmierer bislang mit weitgehender Ignoranz glänzten, hat das russische Softwarehaus Maddox Games eine echte Marktlücke ausgemacht. Bodenangriffe mit dem Flugzeug – das bedeutete für die verwöhnte Spielergemeinschaft entweder detailarme Grafiken oder einstellige Bildwiederholraten. Aber gerade der Angriff auf Panzer oder Brücken bietet weitaus mehr Herausforderung und Abwechslung als die immer gleichen Dogfights herkömmlicher Flugsimulationen. Mit entsprechender Hardwareunterstützung soll *Il-2 Sturmovik* („Der Schwarze Tod") den Spagat zwischen Detailreichtum und Geschwindigkeit schaffen: das Programm basiert auf dem CAD-Standard OpenGL, der mittlerweile auch von zahlreichen Spiele-Grafikkarten unterstützt wird. Die Feature-Liste von Il-2 Sturmovik liest sich wie ein Wunschzettel: 3D-Objekte mit jeweils mindestens 200 Polygonen, 3D-Landschaften mit dynamischer Texturauflösung, in Echtzeit berechnete Bodenkämpfe, Wettereffekte, Arcade- und Simulationsmodus und vieles mehr. Der Netzwerk-Modus wird bis zu 300 Spielern die Möglichkeit bieten, in einem Luftraum miteinander zu kämpfen und sich gleichzeitig via Mikrofon zu unterhalten.



Bereits im aktuellen Entwicklungsstadium von Il-2 Sturmovik sind die Grafikobjekte sehr detailliert, allerdings passen sie stilistisch noch nicht gut zusammen.

TELEGRAMM

+++ Aerosoft, Spezialist für Flugsimulationszubehör, bietet Ihnen mit dem Paket *50 Year Airlift Anniversary „Rosinenbomber"* die Möglichkeit, für 50 Mark die Ereignisse während der Luftbrücke (1947-48) mit Ihrem *Microsoft Combat Simulator* nachzuerleben. Flugzeuge, Cockpits und Flughäfen (Frankfurt, Berlin-Tempelhof) wurden originalnachgetreu nachgebildet. +++ *German Airports 3*, ebenfalls von Aerosoft, ergänzt das Angebot deutscher Flughäfen im *Microsoft Flugsimulator* unter anderem durch die Airports von Düsseldorf, Hamburg, Westerland/Sylt und Berlin-Tegel. Für knapp 70,- Mark dürfen Sie abheben. +++ *US Air Force* wird die neue Kampfjetsimulation von Electronic Arts-Tochter Jane's heißen. Besonderheit: das vielzitierte „Electronic Battlefield", auf dem der Simulationsspezialist den „Jane's World War" ausrufen will. +++ Als Nachfolger zu *Apache Havoc* entwickelt Empire die Helikoptersimulation Enemy Engaged: Comanche Hokum. Nähere Details stehen noch nicht fest. +++ Mit dem Zusatzpaket *Destination Afrika* von Data Becker können Sie dem schwarzen Kontinent einen Besuch via Flugzeug abstatten. Bei dieser Flugsafari für den *Microsoft Flugsimulator* erkunden Sie drei große afrikanische Nationalparks mitsamt ihrer vielfältigen Tierwelt. Die Starterlaubnis gibt's für DM 40,-. +++





Die aktuellen Versionsnummern diverser Spiele:

Spiel	Version	Ausgabe
Airline Tycoon	v1.28	4/99
Anno 1602: NINA	Patch #2	2/99
Baldur's Gate	v.1.1.4315 (engl)	4/99
Bundesliga Manager 98	v2.0a	12/98
Caesar 3	v1.0.1.0	3/99
Colin McRae Rally	(euro)	3/99
Commandos	v1.1	11/98
Dark Earth	v1.1	12/98
Dark Reign	v1.4	9/98
Delta Force	Fix #1	2/99
Descent 3 Demo Patch	v1.1 (engl)	4/99
Descent Freespace	v1.06	3/99
Diablo	v1.07	12/98
Die by the Sword	v1.04	8/98
Down in the Dumps	v6.0 (engl)	4/99
Dune 2000	v1.3	1/99
F1 Racing Simulation	v1.09	7/98
Falcon 4.0	v1.03	4/99
Fallout 2	v1.02d Final (engl)	4/99
FIFA 98	v1.4	8/98
FIFA 98	Voodoo2	7/98
Final Fantasy 7	Cyrix/Riva	1/99
Flying Corps Gold	v1.11y	7/98
Formel 1 ´97	Voodoo2	7/98
Forsaken	v1.01 (deu)	4/99
Forsaken	v1.01 (engl)	4/99
Gangsters	v2.0 (engl)	4/99
Grand Touring	Patch #1	4/99
Grim Fandango	v1.01	3/99
Half-Life Multiplayer	Content	4/99
Half-Life	v1.0.0.8 (deu)	4/99
I-War	3Dfx	12/98
King's Quest 8	v1.2	3/99
KKND 2	DPlay-Patch	3/99
Knights & Merchants	v1.32	1/99
Longbow 2	v2.09	12/98
Longbow Gold	3Dfx	10/98
Luftwaffe Commander	v1.1 (engl)	4/99
M.A.X. 2	v1.4	12/98
Madden NFL 99	Patch-Paket	3/99
Mech Commander	v1.8	9/98
Might and Magic 6	v1.1	9/98
Moto Racer 2	v1.34 (engl)	4/99
Myth 2	v1.1	3/99
Need for Speed 3	Patch #3	4/99
NHL 99	Patch #1	2/99
Nice 2	Light	4/99
Nice 2	v1.0.2	3/99
Populous – The Beginning	v1.01	3/99
Powerslide	v1.1 (engl)	4/99
Pro Pilot 99	v1.1 (engl)	4/99
Pro Pinball – Big Race USA	v1.18	3/99
Racing Sim. 2 D3D	v1.04 (deu)	4/99
Racing Simulation 2	v1.03	3/99
Railroad Tycoon 2	v1.05 (engl)	3/99
Rainbow Six	v1.04	2/99
Red Baron 2	v1.05	7/98
Red Baron	3D-Patch	1/99
Return Fire 2	Patch #1	3/99
Return To Krondor	v1.0.0.6	3/99
Shogo	v1.1a	1/99
StarCraft	v1.04	3/99
Tomb Raider 3	Patch #1	3/99
Top Gun	v1.1 (engl)	4/99
Trespasser	v1.1	2/99
Unreal	OpenGL v0.91	11/98
Unreal	v220Beta	3/99
Wargasm	Patch #1 (engl)	4/99
WCW	Nitro Patch	4/99
World War 2 Fighters	v1.05F	3/99
WWII Fighters	v1.05FG (deu)	4/99

* Neuzugänge sind farbig gekennzeichnet. Alle auf dieser Seite erwähnten Patches finden Sie auch auf der aktuellen Cover-CD-ROM.

Half-Life (dt.)

Update auf Version 1.0.0.8

Ähnlich wie Blue Bytes *Die Siedler 3* überprüft auch *Half-Life* bei Spielbeginn die CD-ROM auf ihre Authentizität. Weil sich dadurch Probleme mit einigen Laufwerken ergeben haben, erfolgt diese Überprüfung nicht mehr. Falls Sie *Half-Life* in einem selbstdefinierten Verzeichnis angelegt haben, konnten unter Umständen Schwierigkeiten bei der Deinstallation auftreten; auch hier schafft der Patch Abhilfe. Durch Änderungen an den Grundeinstellungen sollte ein spürbarer Geschwindigkeitsvorteil bei Spielen im Netzwerk beziehungsweise Internet feststellbar sein. Ihre mühsam errungenen Spielstände bleiben Ihnen übrigens unbeschadet erhalten.

Railroad Tycoon 2

Patch zum Patch

Die neueste Version 1.05 (ist mit sämtlichen Versionen von *Railroad Tycoon 2* in allen Sprachen kompatibel) korrigiert einen ärgerlichen Fehler, der – leider zu spät – im v1.04-Update festgestellt wurde. In dieser Version wurden wiederum die Speicherverwaltungsprobleme behoben, die dazu führten, daß es nach längerer Spielzeit zu lästigen und ungewöhnlich langanhaltenden Zugriffen auf die Festplatte kam. Der Patch umfaßt sämtliche Änderungen, die bislang am Aufbau-Strategiespiel von PopTop-Software vorgenommen wurden.

Falcon 4.0

Flügellahm

Mit der neuesten Version wird das Verhalten gegnerischer Piloten um einiges nachvollziehbarer – da wird schon mal der Rückzug angetreten, wenn der Tank leer ist. Während wir auf der Cover-CD-ROM das v1.04-Paket für die US-Versionen von *Falcon 4.0* mitliefern, müssen sich die Käufer der deutschen Version noch etwas gedulden – der „deutsche" v1.04-Bugfix wird von MicroProse übersprungen. Die angekündigte Version 1.05 war zu Redaktionsschluß noch nicht verfügbar.

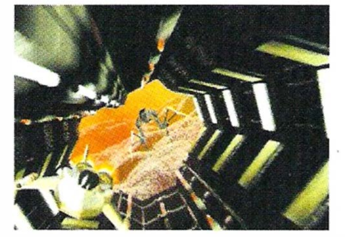


Dauerbaustelle Falcon 4.0: Noch immer läuft die Simulation nicht fehlerfrei.

Descent 3

Update für spielbare Demo

Für das PC Games-Exklusivdemo von *Descent 3* (PC Games 2/99) ist mittlerweile der Patch v1.1 verfügbar, der unter anderem Probleme mit der Mausempfindlichkeit auf besonders leistungsstarken PCs sowie Schwierigkeiten mit ATI-Grafikkarten beseitigt. Doch es werden nicht nur Reparaturarbeiten vorgenommen: Die Version 1.1 enthält auch eine ganze Reihe neuer Features, darunter eine Automap und etliche Ergänzungen für den Netzwerk- und Internet-Betrieb.



Viele der neuen Features sind auf Anregung begeisterter Spieler entstanden.

Airline Tycoon

Ende der Turbulenzen

Ausgesprochen gut kommt die Fluglinien-Management-Stimulation von Spellbound Software an. Damit Sie von etwaigen Instabilitäten in bestimmten Situationen verschont bleiben, empfiehlt sich die Installation der Version 1.28, die alle vorangegangenen Änderungen umfaßt und kleinere Schönheitsfehler ausmerzt.

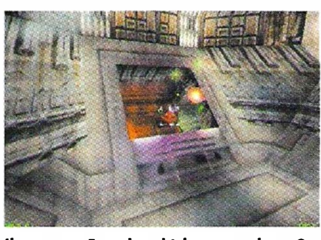


Beseitigt Abstürze: Patchversion v1.28.

Forsaken V 1.01

Noch bunteres Treiben

Wenn Sie die Inkompatibilität mit Ihren alten *Forsaken*-Spielstände verschmerzen können, belohnt Sie die Version 1.01 mit einer Reihe neuer Eigenschaften. Beispielsweise wurde der Schwierigkeitsgrad entschärft. Für den Multiplayer-Modus wird ab sofort nur noch eine einzige Original-CD-ROM benötigt, sofern die Programmdaten auf allen PCs vorliegen.



Ihnen war Forsaken bislang zu schwer? Die Version 1.01 schafft Abhilfe.

Moto Racer 2

Motorendröhnen in 3D

Falls Sie eine DirectSound 3D- oder EAX-kompatible Soundkarte besitzen, kriegen Sie mit diesem Patch mächtig was auf die Ohren – immerhin sorgt die Version 1.34 für astreinen 3D-Sound in *Moto Racer 2*. Zudem liefert das Update eine bessere Grafikqualität durch hochwertigere Texturen und höhere Frame-Raten. Für Besitzer von PCs mit Cyrix-Prozessoren gilt nicht länger: „Wir müssen draußen bleiben" – der Patch macht *Moto Racer 2* endlich kompatibel. Auch wenn Sie *Moto Racer 2* mit einem Lenkrad ausprobieren möchten, sollten Sie diesen Patch installieren. Generell werden Sie eine bessere Spielgeschwindigkeit sowie eine stabilere Verbindung bei Netzwerk-Rennen feststellen.





In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Sierra Originals (Havas Interactive)	
3-D Ultra Pinball	DM 29,95
Der Meister	DM 29,95
Best of Sierro	DM 59,95
Earthsiege 2	DM 39,95
Gabriel Knight 2	DM 49,95
King's Quest 6	DM 29,95
Gabriel Knight Mysteries	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Larry 7	DM 29,95
Caesar 2	DM 29,95
Lords of the Realm 2	DM 29,95
Neo Genesis (Outpost 1 + 2)	DM 29,95
NASCAR Racing 2	DM 29,95
Classics (Funsoft)	
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault 2	DM 39,95
Shadows of the Empire	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter Gold	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Classic (Electronic Arts)	
ATF Classic	ca. DM 40,-
Best of Voodoo	ca. DM 50,-
FIFA 96	ca. DM 40,-
KKND	ca. DM 40,-
Privateer 2	ca. DM 40,-
Sydicate Wars	ca. DM 40,-
Time Commando	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
Ultima Collection	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-
Power Plus (MicroProse)	
Addiction Pinball	DM 29,95
Best of Strategy	DM 89,95
Dark Earth	DM 29,95
Ultimate Race Pro	DM 29,95
X-COM Apocalypse	DM 29,95
Grand Prix 2	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
Koch Media	
RTL 2 3 Mega Games Sci-Fi	DM 79,95
Autobahn Raser	DM 39,95
Hammerpreise (Empire)	
F/A-18 Korea	DM 29,95
Eastern Front	DM 29,95
The Golf Pro	DM 29,95
Combat Chess	DM 29,95
Tribal Rage	DM 29,95
Norm Kogers Art of War	DM 29,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Tomb Raider – Director's Cut	DM 49,95
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Classicline (Blue Byte)	
Albion	DM 29,95
Battle Isle 3	DM 29,95
Battle Team 1	DM 19,95
Battle Team 2	DM 19,95
Chewy	DM 29,95
Die Siedler	DM 19,95

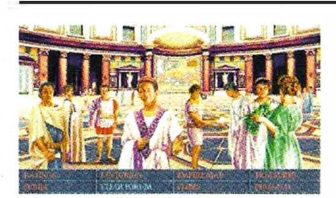
Worms 2

Team 17 läßt's krachen



Ab sofort ist die Budget-Edition von *Worms 2* im Handel erhältlich. Der rundenweise ablaufende Strategiespaß mit den militanten Comic-Würmern bietet sich vor allem für vergnügliche Netzwerk-Partien mit bis zu sechs Wurmkommandanten an. Die knapp 30 Mark sind für den MicroProse-Hit gut angelegt.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut



Caesar 2

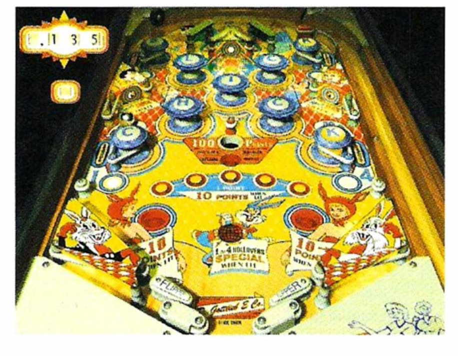
Kolossale Aufbau-Strategie

Etwas Staub haben Grafik und Interface schon angesetzt, doch 30,- Mark sind ein akzeptables Angebot für eines der besten Aufbau-Strategiespiele der letzten Jahre. Als römischer Statthalter zu Zeiten Caesars ist es Ihre Aufgabe, Ihre Bürger mit allen notwendigen Einrichtungen zu versorgen und sie gegen die Bedrohung durch Barbaren und Anrainer zu verteidigen. PC Games-Preistip: *Caesar 2* ist auch in der Compilation *Best of Sierra* (DM 59,95) enthalten.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Big Race USA

Referenzflipper von Empire

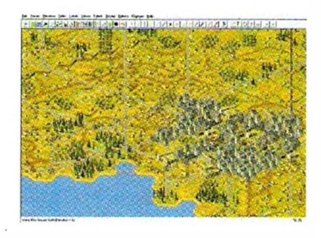


Lust auf einen richtig guten Flipper? Dann sollten Sie sich *Big Race USA* anschauen, der eine ähnliche Qualität aufweist wie seine hochgelobten Vorgänger *Pro Pinball: The Web* und *Pro Pinball: Time Shock!*. Für unter 50,- Mark bekommt man zwar nur einen einzigen Tisch, doch der wurde mit Unmengen von Überraschungen gespickt und hat ein turbulentes Rennen quer durch die USA zum Thema. Grafik (bis 1.600x1.200 Bildpunkte), Sound und Ballphysik liegen auf höchstem Niveau – was auch die PC Games-Wertung von 90% samt Award erklärt (Ausgabe 12/98). Nach der Preissenkung auf DM 49,95 gibt es für Flipperfans endgültig keinen Grund mehr zu zögern.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

Empire

Das ist ja der Hammer!



Unter dem Schlagwort „Hammerpreise" kommt bei Empire eine ganze Reihe durchwachsener Titel unter den Hammer, die als Vollpreisspiel keiner so recht haben wollte: *Eastern Front* (ausufernder Hexfeld-Rußlandfeldzug), *Combat Chess* (animiertes Schachspiel), *The Golf Pro* (solide Simulation mit innovativer Schwungsteuerung), *F/A-18 Korea* (grafisch arme Flugsimulation), *Tribal Rage* (grottiges Echtzeit-Strategiespiel) und *Norm Kogers Art of War* (Hexfeld-Strategie für Spezialisten). Allenfalls *Eastern Front* ist die geforderten DM 29,95 wert.

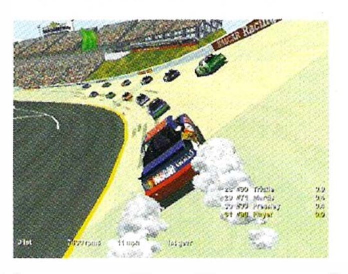
Preis-Leistungs-Verhältnis: Ausreichend

NASCAR Racing 2

(G)Rundkurs Physik

Freunde realistischer Rennsimulationen können ihre Sammlung ab sofort günstig komplettieren: Havas Interactive stellt *NASCAR Racing 2* (erschienen 1997) inklusive einem dicken Zusatzstreckenpaket in die Regale. Trotz oder gerade wegen der fehlenden 3D-Karten-Unterstützung ist die Grafik immer noch ausgezeichnet und bringt das Tempo der *NASCAR*-Serie gut rüber. Typisch für Papyrus-Spiele: hoher Realismus, einarbeitungsintensive Steuerung.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut



Autobahn Raser

Abgefahrenes Rennspiel

Tempolimit? Überholverbot? Polizei? Baustellen? Radarfallen? Alles zweitrangig! Auf Ihrer Amokfahrt kreuz und quer durch Deutschland machen Sie unter anderem Station in Berlin, Hamburg, Köln und München – und Ihrem Ruf als Autobahn Raser alle Ehre. Von A wie Astra bis Z wie Z3 steht Ihnen dabei ein ansehnlicher Fuhrpark zur Verfügung. Für DM 39,95 legen Sie sich eines der meistverkauften Rennspiele der Republik zu, das aber spielerisch und grafisch weit vom *Need for Speed 3*-Niveau entfernt ist.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend



& MARKTDATEN MACHER



Funatics-Chef Thomas Friedmann ist der Entwickler von Catan (S. 56)

Welches Spiel der Konkurrenz hat Dich in letzter Zeit am meisten beeindruckt?
Zelda 64, *Unreal* und *Half-Life*.

Wie ist heute Euer Kontakt zu Blue Byte?
Recht gut. Wir treffen einige von den Jungs unter anderem auch regelmäßig auf den Entwickler-stammtischen.

Das Funatics-Team hat maßgeblich an Die Siedler 2 mitentwickelt. Wie lange habt Ihr denn Die Siedler 3 gespielt?
Ich selbst nicht sooo lang. Ich bin wohl zu sehr *Die Siedler 1*- und *Die Siedler 2*-Fan. *Die Siedler 3* geht in eine andere Richtung, die mir persönlich nicht so zusagt. Ist halt alles auch Geschmacksache.

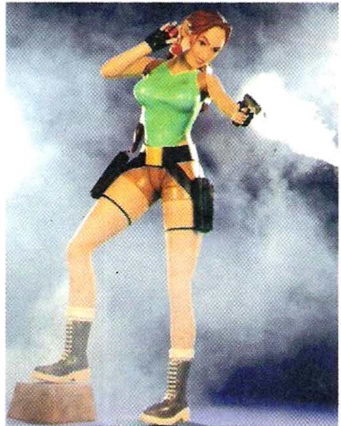
Was war der Grund dafür, daß von den ersten Funatics-macht-Siedler-von-Catan-Spekulationen bis zur Bekanntmachung soviel Zeit vergangen ist?
Es wurde eben sehr früh spekuliert.

Euer erstes Projekt wird die Umsetzung eines bekannten Brettspiels sein. Woran sind Eurer Meinung nach die bisherigen Umsetzungen gescheitert?
Am fehlenden Spielspaß. Man kann nicht einfach ein Spiel, das von den Mitspielern lebt (und das sind die meisten Brettspiele), 1:1 umsetzen. Man muß am PC ein Spielerlebnis schaffen, das auch Anreiz bietet, sich alleine damit zu beschäftigen. Dieser Aspekt hat meist gefehlt oder war nur unzureichend umgesetzt.

Lara Croft

Jetzt wird's kriminell

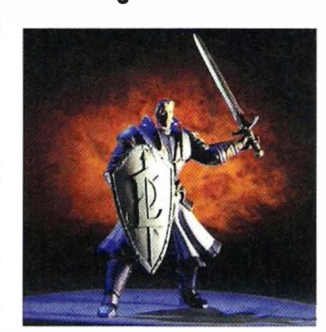
Eine bewaffnete Geiselnahme – sowas erleben selbst die gestandenen Wachtmeister von der Bremer Kripo nicht alle Tage. Alles fing damit an, daß eines Tages ein aufrechter Bürger entsetzt das Revier betrat und zu Protokoll gab, daß eine Person auf dem Rücksitz eines Autos von einem Ganoven mit einer Waffe bedroht werde. Dank einer sofort ausgelösten Fahndung konnte der Standort des Fahrzeugs rasch ermittelt werden. Der „Geiselgangster" – eine lebensgroße Lara Croft-Vollplastikstatue samt ihrer täuschend echt wirkenden Knarre – ließ sich widerstandslos abführen. Als Opfer kristallisierte sich ein verdutzter Computerspielehändler heraus, der die Kunststofflady zu Dekorationszwecken in seinen Laden schaffen wollte.



Wurde unschuldig des gemeinen Menschenraubs beschuldigt: die Lara Croft-Statue.

Blizzard

Actionfiguren auch in Deutschland



Genauso wie der Krieger bestechen die Figuren durch ihre Detailliertheit.

Ende März ist es endlich soweit: Die schon des öfteren vorgestellten Blizzard-Actionfiguren (ca. 16 cm hoch, handbemalt, mit viel Zubehör) kommen in Europa in die Läden, nachdem sie in den USA zur Vorweihnachtszeit reißenden Absatz gefunden haben. Kostenpunkt: jeweils DM 29,95. Wer sich nicht gleich das komplette Sortiment zulegt, muß sich zwischen Protoss Zealot, Terran Marine, Zerg Hydralisk, Orc und *WarCraft 2*-Krieger entscheiden. In Kürze wird man die fünf Figuren auch unter www.blizzard.de bestellen können. Als kleine Zugabe packt Havas Interactive Deutschland eine Blizzard-Bonus-CD bei, auf der Demoversionen von *Diablo*, *WarCraft 2*, *StarCraft* usw. sowie ein Preview-Trailer zu *Diablo 2* enthalten sind.

TOP TEN 10 CD-ROM-SPIELE

Platz	Tendenz	Spiel
1	↑	Baldur's Gate
2	→	Die Siedler 3
3	↓	Tomb Raider 3
4	↓	Anno 1602
5	↑	Dark Project – Der Meisterdieb
6	↓	FIFA Soccer '99
7	neu	Falcon 4.0
8	→	Railroad Tycoon 2
9	↓	Caesar 3
10	↓	Need For Speed 3

Ubi Soft

Batman-Lizenz eingekauft

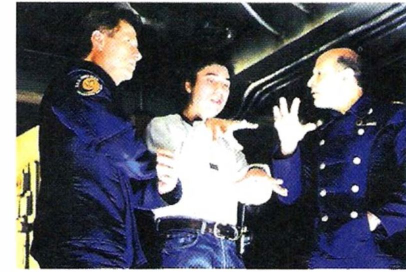
Mit der soeben erworbenen Batman-Lizenz der Warner Bros. will Ubi Soft (*Rayman*) vorrangig Actiontitel und Adventures entwickeln. Die Rechte an den launigen Schwänken aus Gotham City beziehen sich allerdings nur auf die Zeichentrickserie *Die Abenteuer von Batman und Robin*, nicht aber auf die Comics oder die Spielfilme. An einigen Titeln wird bereits in den neugegründeten New Yorker Ubi Soft-Studios gearbeitet; mit den ersten Spielen kann im Jahr 2000 gerechnet werden.



Der Volksheld und Rächer von Gotham City flattert demnächst durch Spiele von Ubi Soft.

Wing Commander

Das T-Shirt zum Film zum Spiel



Chris Roberts in seinem Element: Der Wing Commander-Schöpfer liefert seine erste Regie-Arbeit ab.

Merchandising ist, wenn T-Shirts, Baseballcaps, Badelaken, Uhren und Lederjacken mit einem beliebigen Logo bedruckt und anschließend zu horrenden Preisen verscherbelt werden. Selbiges plant Digital Anvil für den mit Spannung erwarteten *Wing Commander*-Spielfilm (mit Freddie Prinze Jr. in der Hauptrolle als Colonel Blair), der laut 20th Century Fox am 12. März 1999 in den USA Premiere feiert. Damit nicht genug: Selbst *Wing Commander*-Fahrräder, -Halloween-Kostüme und sogar -Schmuck sollen die Fans käuflich erwerben können. Digital Anvil-Boß Chris Roberts, Spieldesigner der ersten vier Folgen von Origins legendärer Weltraumsaga, führte bei diesem Science-Fiction-Streifen erstmals Regie.

UND NUN ZUR WERBUNG

Besucher unserer Homepage (http://www.pcgames.de) und Tausende von Lesern haben über die besten Anzeigen in PC Games 3/99 abgestimmt und folgende Kandidaten auf die ersten drei Plätze gewählt:



1. Outcast (Infogrames)
Wenn sich die Konkurrenz da mal nicht schwarz ärgert: Outcast liegt schon wieder vorn.



2. Alpha Centauri (Electronic Arts/ Firaxis)
Sid-com: Er kam, forschte, baute, entdeckte und eroberte Platz 2.



3. Civilization: Call to Power (Activision)
Activision wagt den nächsten Schritt: In Kürze ganz nach oben?

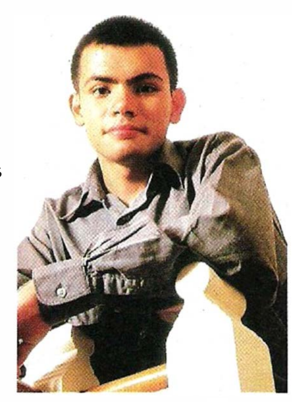
Auch diesmal suchen wir wieder die schönsten und witzigsten Anzeigen dieser Ausgabe. Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Produkts auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 19. März 1999 an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn große Spielepakete. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Wertung ausgeschlossen.

Eidos Interactive

Theme Park-Macher unter Vertrag genommen



Demis Hassabis gilt als Wunderkind der Branche: Gemeinsam mit seinem Förderer Peter Molyneux hat er den Bestseller Theme Park designt.

Die ersten drei Spiele der Londoner Elixir Studios werden von Eidos Interactive auf den Markt gebracht. Chef der Elixir Studios ist Demis Hassabis, der als 16jähriger bei Bullfrog angefangen und gemeinsam mit Peter Molyneux die Freizeitpark-Simulation *Theme Park* entwickelt hat. Der erste Titel wird für das Jahr 2000 erwartet. Zu den bisherigen Partnern von Eidos Interactive zählen unter anderem Pyro Studios (*Commandos*), Core Design (*Tomb Raider*), Looking Glass (*Dark Project: Der Meisterdieb*), Pumpkin Studios (*Warzone 2100*), Hothouse (*Gangsters*) und ION Storm (*Daikatana*).

Milia ´99

Alles Gold, was glänzt. Auf der Milia Games-Messe in Cannes (fand vom 9. bis 12. Februar statt) wurden die begehrten Milia D'Or-Preise vergeben. Die Auszeichnungen für Action- und Strategiespiele gingen an *Wargasm* (Infogrames/DID) sowie *Populous 3* (Electronic Arts/Bullfrog). In den Kategorien Adventure/Rollenspiel sowie Simulation/Sport wurden ausschließlich Konsolentitel prämiert. Den „Grand Prize" für das beste Multiplayer-Spiel sicherten sich verdientermaßen Havas Interactive und Blizzard Entertainment, die den Preis für *StarCraft* entgegennehmen durften.

TELEGRAMM

+++ Steve Bergenholtz, einer der Gründer von Utopia Technologies (*Max Montezuma: Der Fluch der Azteken*), hat in Texas die Firma Sandbox Studios gegründet. +++ Ein Fünfjahresvertrag sieht vor, daß Hasbro Interactive Spiele auf Basis der NASCAR-Motorsportserie entwickeln darf. Mit den ersten Spielen darf Ende 1999 gerechnet werden. Damit reiht sich Hasbro in die Reihe der bisherigen Lizenznehmer (Papyrus, Electronic Arts) ein. +++ Führungswechsel bei GT Interactive: Der langjährige Vorstandsvorsitzende und Mitbegründer Ron Chaimowitz wurde durch Thomas Heymann abgelöst, der zuvor an der Spitze der rund 700 Disney-Stores stand. Chaimowitz wird sich künftig um den Ausbau der GT-Internet-Abteilung OneZero Media kümmern. +++ Take Two Interactive beteiligt sich zu 20% an der Entwickler-Gruppierung G.o.D. (Gathering of Developers), der unter anderem PopTop Software (*Railroad Tycoon 2*) und Epic Games (*Unreal*) angehören. +++ Ein dahergaloppierender Ritter samt Lanze ziert das Logo der Rival Studios: Die neugegründete Firma setzt sich aus abtrünnigen Entwicklern von Radical Entertainment (*X Games Pro Boarder*) zusammen, die zuvor an Titeln wie *Independence Day* beteiligt waren. +++

Interplays neue Star Trek-Spiele

Die nächste Generation

Nachdem Interplay-Chef Brian Fargo das Entwicklerteam von Tribal Dreams vor die Tür gesetzt hatte (s. Ausgabe 1/99), bedeutete dies das vorläufige Aus für das vielversprechende Projekt Secret of Vulcan Fury. Ob dieses aufwendig gestaltete Star Trek-Adventure jemals das Licht der Öffentlichkeit sehen wird, ist fraglich. Verhältnismäßig sicher ist hingegen, daß die übrigen drei Star Trek-Titel von Interplay noch in diesem Frühjahr fertiggestellt werden. Neben der Weltraumsimulation Klingon Academy wird derzeit den beiden Strategietiteln Starfleet: Command und New Worlds der letzte Feinschliff verpaßt. Danach produziert Activision alle weiteren Spiele der erfolgreichen Film- und Fernsehserie, da sich Filmgigant Paramount dazu entschlossen hat, eine zehnjährige Exklusivlizenz an diesen Spieleentwickler zu vergeben. Zuvor will Interplay jedoch die Trekkies dieser Welt mit neuen Abenteuern aus unendlichen Weiten beglücken. Im folgenden Bericht stellen wir Ihnen diese völlig neue Generation von Star Trek-Spielen ausführlich vor und sagen Ihnen, warum sich das Warten auf die neuesten Kabbeleien zwischen Klingonen und Romulanern lohnen könnte.



Bereits im Actionspiel Klingon Honor Guard standen die Typen mit dem eigenartigen Gesichtsrelief ganz im Mittelpunkt des Geschehens. Interplays hoffnungsvolle Star-Trek-Simulation bricht eine Lanze für diese kriegerische Rasse und ihre originelle Technologie.

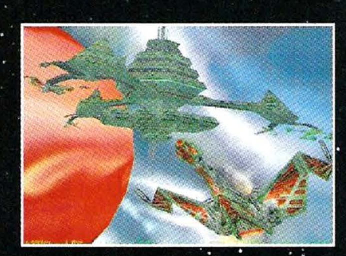
Klingon Academy

Grundausbildung

Zeitlich wird hier die Lücke zwischen den beiden *Star Trek*-Filmen *The Final Frontier* und *The Undiscovered Country* geschlossen. Nach einem aufwendig gestalteten Intro erfährt der Spieler von einem ausufernden Krieg, in dem sich vor allem Klingonen und die Kämpfer der Vereinigten Planeten-Föderation heftige Schlachten liefern. Der Klingone Torek wird an der Elite-Akademie für militärische Abwehr ausgebildet. Der Spieler schlüpft in die Rolle dieses jungen Kriegers und läßt sich von dem legendären General Chang verschiedene Kampftechniken beibringen. Das Training umfaßt die Unterweisung in unterschiedlichen Taktiken, den Ehrencode der Klingonen sowie die Leitung eines Kampfschiffes.

Missionarischer Eifer

Die Ausbildung findet in drei Phasen statt: Zunächst muß sich Torek auf dem leichten Kampfschiff Bird of Prey bewähren, bevor ihm ein Leichter Kreuzer mit einer Besatzung von immerhin 280 Mann anvertraut wird. Zuletzt darf Torek zeigen, daß er auch einen schweren K'Tinga-Kreuzer führen kann, ohne das Vehikel in den kosmischen Straßengraben zu setzen. Hat er seine Ausbildung endlich mit Erfolg abgeschlossen, dann wird er nacheinander auf insgesamt 30 abwechslungsreiche Missionen geschickt. Dabei lenkt er eine kleine Flotte, bestehend aus vier Schiffen, darunter die gigantische Dreadnaught aus der Accuser-Klasse. Dieses Ungetüm ist mit 800 Mann besetzt und verfügt unter seinen effektiven Waffen auch über ein Antimateriefeld, mit dem gleich mehrere Angreifer auf einmal zerstört werden können. Doch bevor er den Feind bekämpfen kann, muß dessen Position erst einmal geortet werden. Zu diesem Zweck begibt sich Torek auf die Reise durch den finsteren Weltraum. Bald schon entdeckt er die ersten feindlichen Kampfschiffe, denn die Story ist äußerst linear und sorgt für anhaltende Spannung. Allerdings bieten die meisten Missionen nach Erledigung der Hauptaufgabe noch die Möglichkeit, kleine Abstecher in versteckte Winkel der jeweiligen Galaxie zu machen und Nebenquests zu erledigen.



Eine abwechslungsreiche Umgebungsgrafik sowie farbenfrohe Lichteffekte sind bereits jetzt implementiert.

Cha-Cha-Kurian

Natürlich fehlt es auch nicht an einer soliden Multiplayer-Option, die es bis zu sechs Spielern ermöglicht, via Modem, Netzwerk oder Internet die Kontrolle über eine Rasse zu übernehmen. Zudem sorgt ein leicht zu bedienender Editor dafür, daß man nach eigenen Vorstellungen originelle Missionen gestalten kann. Bei der Auswahl der Fahrzeuge kann man hier aus dem Vollen schöpfen, denn neben den fünf altbekannten Rassen werden in *Klingon Academy* erstmals die Sha'kurianer vorgestellt. Diese Gruppe skrupelloser Söldner verfügt über eine große Menge neuer Kampfschiffe, die das ohnehin schon beeindruckende Repertoire an neuen Schiffen ergänzen. Insgesamt wurden 40 der 50 verwendeten Fahrzeugtypen speziell für diesen Interplay-Titel neu entwickelt und größtenteils mit gänzlich neuen Waffensystemen bestückt. Neben den üblichen Phaser-Kanonen gibt es u. a. einen Feldgenerator namens GDDS, mit dessen Hilfe feindliche Raumschiffe gerammt werden können, ohne daß das eigene Fahrzeug dabei Schaden nimmt. Natürlich wur-



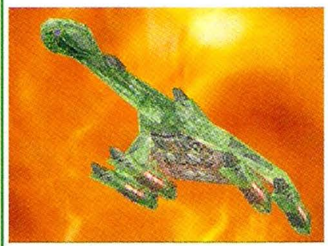
Ein Schiff der Föderierten macht sich gerade bereit für einen Quickstart mit Warp-Antrieb. Die grafischen Effekte sind gerade bei solchen Szenen beeindruckend.

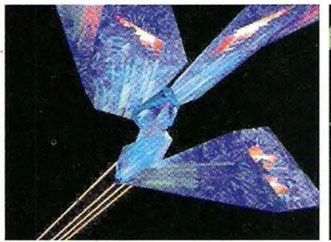
DIE RAUMSCHIFFE

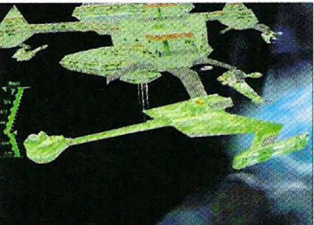
Über 40 neue Kampfschiffe kommen zum Einsatz. Darunter befinden sich die phantasievoll gestalteten Fahrzeuge der neuen Rasse namens Sha'Kurian.

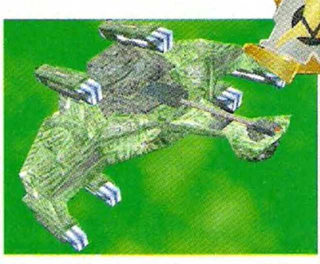
Klingonen

Zu den interessantesten neuen Schiffen gehören die verschiedenen Raumfahrzeuge der Klingonen.


Dreadnought der Accuser-Klasse


Kampfschiff


Schwerer Transporter


Kriegsschiff namens Schwert von Kahless

Vereinigte Sternen-Föderation

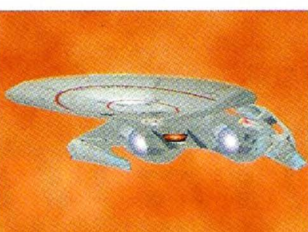
Der Erzfeind der Klingonen verfügt über einige der wendigsten Raumschiffe.



Das Sternenschiff Okinawa



Der schwere Kreuzer Ulysses

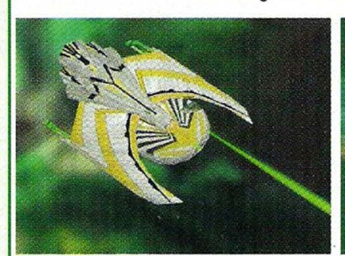

Forschungsschiff Yamato



Bodenstation

Romulaner

Die Romulanischen Fahrzeuge zeichnen sich durch eine überlegene Technik aus.


Romulanischer Kampfflieger

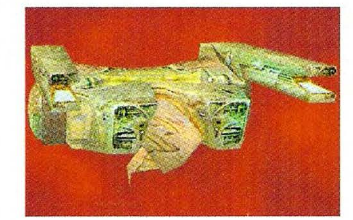

Eskort-Kreuzer


Kampfschiff Senator


Hawk

Gorn

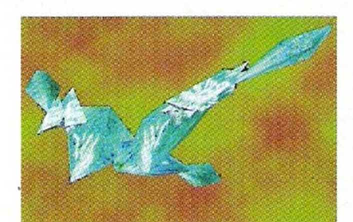
Besonders viele schwere Raumschiffstypen finden sich in der Flotte der Gorn.

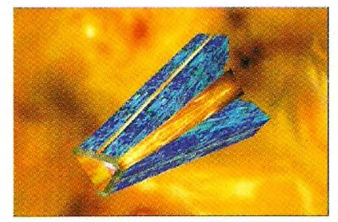

Der Zerstörer Anaconda


Das Schlachtschiff Euromastyx

Tholianer

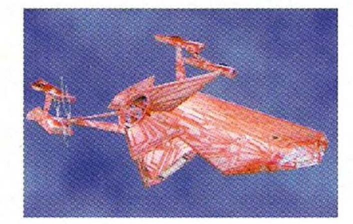
Gerade das Design der Tholianischen Raumschiffe ist besonders originell.

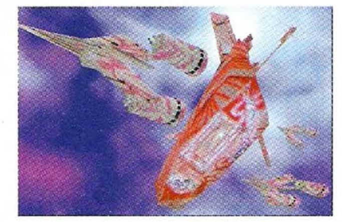

Dreadnought vom Typ Saphir


Leichter Kreuzer

Sha'Kurian

Für Attacken mit ihren kampfstarken Schiffen ist diese neue Rasse berüchtigt.


Long Fang-Transporter

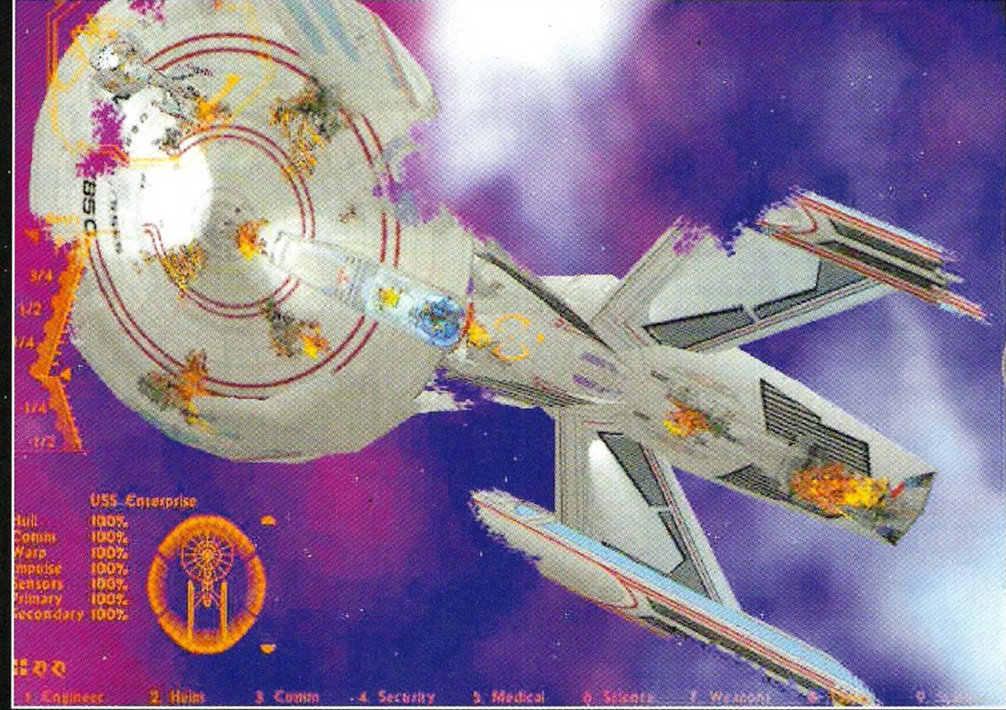

Sharp Tooth-Bomber





Sternennebel ist zumeist recht großartig. Leider ist die Sicht unter solchen Bedingungen stark eingeschränkt.

de für ein Arsenal brillanter Effekte gesorgt, die bei einer solch abrupten Kontaktaufnahme für die richtige Stimmung sorgen.



Während der hitzigen Gefechte können Raumschiffe schweren Schaden nehmen. Eine Generalüberholung ist dann vonnöten.

Totale Kontrolle

Litt *Starfleet Academy* noch unter einer kaum durchschnittlichen Grafik, so kann die vollkommen neu entwickelte Engine der Interplay-Simulation Beeindruckendes leisten. Vor allem das Design der Raumschiffe wurde mit Sorgfalt entwickelt. So glänzt etwa die Metallkarosserie der Enterprise im fahlen Sternenlicht und ganze Ketten farbiger Positionslichter leuchten an den Tragflächen der Dreadnaught. Besonders gelungen sind die Effekte bei der Aktivierung des Warp-Antriebs, wenn das jeweilige Schiff mit Vollgas durch die Galaxis brettert und breite Lichtstreifen hinter sich herzieht. Bei den Kampfszenen haben die Entwickler dafür gesorgt, daß jedes der 20 Waffensysteme andere Effekte hervorbringt. Wird in einem taffen Fight ein Raumschiff unter Beschuß genommen, so sind die dabei entstehenden Schäden sofort sichtbar. Wird gar ein Schiff zerstört, so wird es in Hunderte Einzelteile zersprengt, die dann noch eine Weile durch den Orbit schweben. 3D-Designer Manny Salazar hält dieses neuartige Zerstörungssystem für das beste, das je in einer Weltraum-Simulation eingesetzt wurde: „Dieses System erlaubt es einem, das gegnerische Schiff Stück für Stück auseinanderzunehmen." Nicht nur der Optimierung der grafischen Effekte widmeten die Programmierer eine Menge Zeit, sondern sie richteten ihr Augenmerk auch auf das Ausbalancieren der Steuerung. So können Sie jeder Ziffertaste einen besonderen Befehl zuweisen, der ein rasches Handeln in Krisensituationen ermöglicht. Werden Sie etwa angegriffen, so drücken Sie den jeweiligen Hotkey, der dem Maschinenraum folgende Nachricht übermittelt: „Leiten Sie alle verfügbare Energie weiter an die Phaserwaffen!" Auf diese Weise kann man das Raumschiffes recht bequem unter Kontrolle halten. Möchten Sie jedoch selbst die einzelnen Abteilungen steuern, so können Sie den Chef-Sessel mit dem Hocker der Wissenschaftsabteilung vertauschen. Im Waffenraum können Sie selbst die Kanonen des Schiffes lenken und feindliche Schiffe unter Beschuß nehmen. Allerdings wird es dem Spieler auch hier nicht leicht gemacht, so daß schon ein wenig Übung nötig ist, um mit der Technik in der jeweiligen Abteilung zurechtzukommen. Vor allem die Kommunikation zwischen den Schiffen Ihrer Flotte sollten Anfänger zunächst automatisieren, damit bei der Vielzahl der verschiedenen Funktionen nicht der Überblick flöten geht. Zudem sind die Facharbeiter in den einzelnen Abteilungen ungemein lernfähig und entwickeln im Laufe des Spiels ihre technischen, moralischen und kommunikativen Fähigkeiten.



Das Ausmaß der Beschädigung kann an der Karosserie der Fahrzeuge abgelesen werden.

Kriegsspiele

Da die Story in *Klingon Academy* von Mission zu Mission weiterentwickelt wird, kann man sich auf spannende Zwischensequenzen freuen, die ja besonders die Konkurrenzprodukte der *Wing Commander*-Serie auszeichnen. Allerdings haben sich die Entwickler diese Arbeit bis zum Schluß aufgehoben, um das eigentliche Spiel rechtzeitig fertigstellen zu können. Paramount prüft die gesamte Produktion der *Star Trek*-Produkte von Interplay auf Herz und Nieren, so daß Trekkies beruhigt sein dürfen. Denn erstens ist die Hollywood-Filmfirma für ihre Qualitätsarbeit bekannt und zum anderen sind bislang 98% aller Vorschläge Interplays angenommen worden. Auch ungewöhnliche Konzepte wurden von den Verantwortlichen bei Paramount intensiv unter die Lupe genommen und vieles davon schließlich gutgeheißen. So wird es möglich sein, daß Sie nicht nur die Fahrzeuge des Gegners, sondern auch seine Bodenstationen angreifen können. Über die weiteren Geistesblitze der Interplay-Programmierer erfahren Sie alles im ausführlichen Test in einer unserer nächsten Ausgaben.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre	Simulation
Hersteller	Interplay
Beginn	September '97
Status	Alpha
Release	April '99

Vergleichbar mit
Starfleet Academy

Star Trek: New Worlds

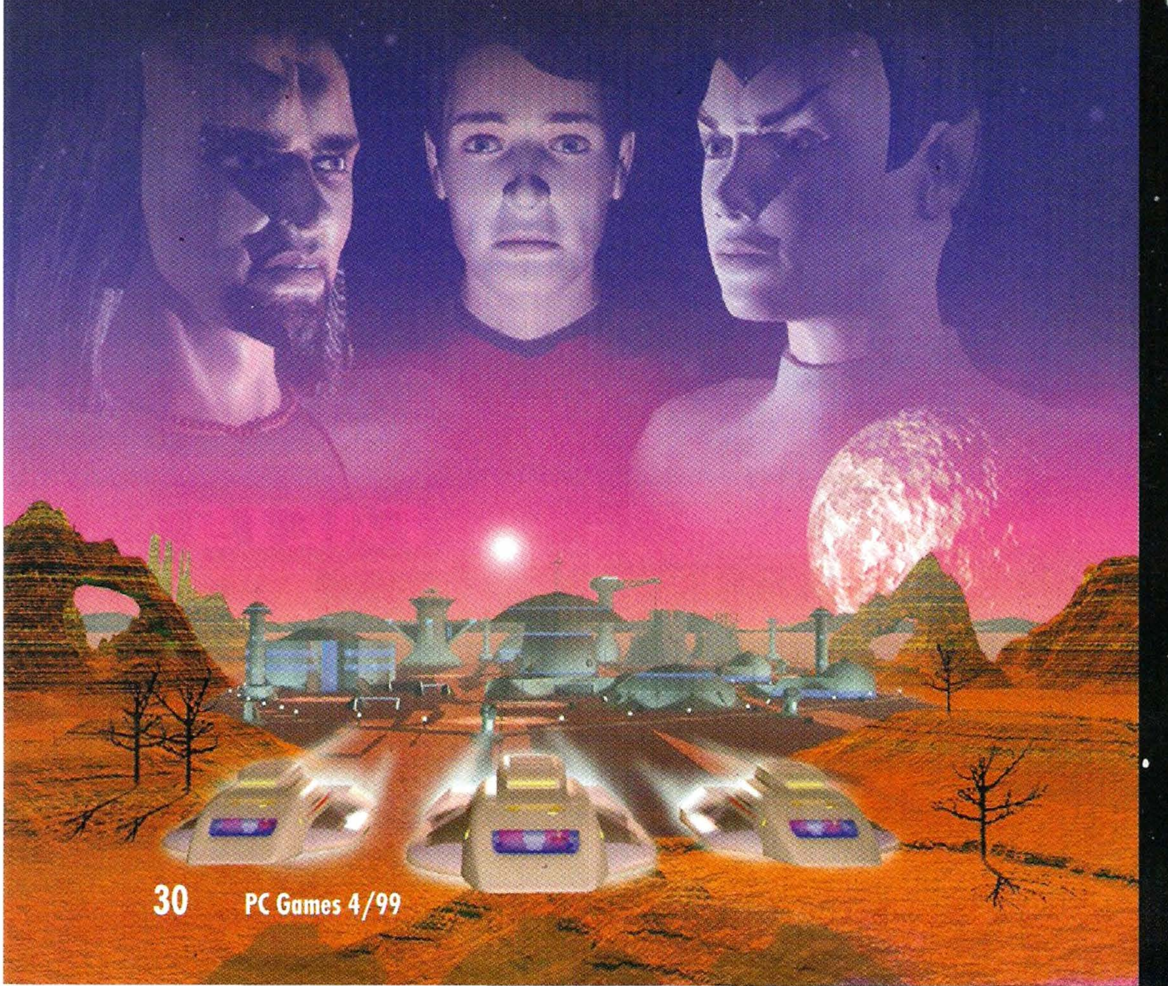
Auferstanden aus Ruinen

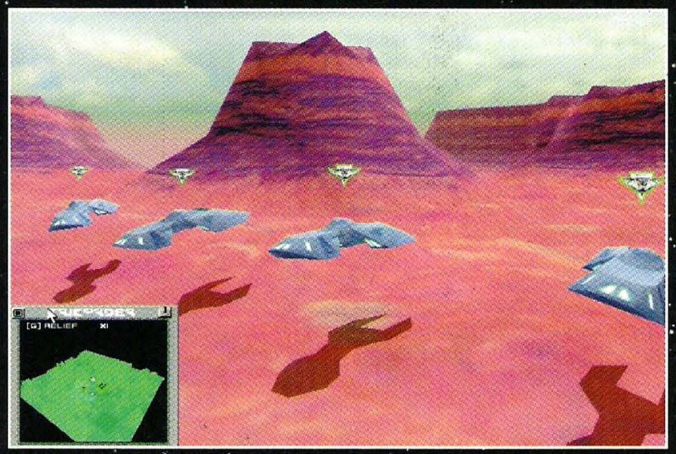
Es ist ein weitverbreitetes Vorurteil, daß sich die Star Trek-Serie nicht dazu eignet, als Hintergrund für einen komplexen Aufbau-Strategietitel zu dienen. New Worlds tritt endlich den Gegenbeweis an.

Im Jahre 2292 werden durch eine Störung im Raum-Zeit-Kontinuum neue Welten entdeckt, die sich ziemlich genau zwischen den Territorien der Föderation, des Romulanischen Imperiums und der Klingonen-Machtzone befinden. Alle drei Rassen senden sofort Wissenschaftler, Geologen und natürlich auch Militärs in dieses noch unerforschte Gebiet, um sich die dortigen Bodenschätze unter den Nagel zu reißen und die Überreste der dortigen Alien-Kultur genau zu untersuchen.
Der Spieler darf sich in diesem Echtzeit-Strategietitel zunächst für eine Rasse entscheiden und dann mit dem Aufbau einer funktionsfähigen Kolonie beginnen. Sie landen auf einem der neuentdeckten Planeten und erkunden dessen Oberfläche, um frühzeitig feststellen zu können, wo die Gegner ihre Hauptquartiere errichtet haben. Sie bewegen sich dabei in einer 3D-Umgebung und können mittels Mausklick die gewünschte Einheit aktivieren. Über vier übersichtlich gestaltete Pop Up-Menüs können besondere Befehle erteilt werden, wie zum Beispiel Bauaufträge für die Konstruktionseinheiten.
Neben der 3D-Landschaft gibt es noch eine Übersichtskarte, die in drei Zoomstufen präzise Informationen zu Ihren Gebäuden bietet. Wo sich auf der immens großen Karte die Gegner verbergen, kann man herausfinden, indem man Aufklärer auf Patrouille schickt. Anders als etwa in *Wargasm* müssen Sie nicht gleich in Windeseile Panzer produzieren und dann in aufreibenden Gefechten Ihre Gegner plätten. Militärische Auseinandersetzungen sind in *New Worlds* zwar unumgänglich, doch spielt das Ressourcen-Management die herausragende Rolle. Zunächst bauen Sie Fahrzeugfabriken, Energiekraftwerke und Forschungsstationen, um die Bodenschätze des neuen Planeten zu erkunden.

Die Kraft der Photonen

Noch wird an der KI gebastelt, doch steht bereits fest, daß sich die drei Parteien nach ihren jeweiligen Stärken verhalten; dies betrifft sowohl den Aufbau der Kolonie als auch die Kampftaktik, denn die technischen Voraussetzungen der einzelnen Rassen unterscheiden sich deutlich voneinander. Zum Beispiel setzen die Klingonen alles daran, um die Alien-Kultur zu erforschen und die neu gewonnenen Erkenntnisse für die eigenen Zwecke auszubeuten. Die Romulaner hingegen verfügen über eine Tarnfunktion, die ihre Kampfeinheiten für die Feinde unsichtbar macht. Daher müssen gegnerische Patrouillenfahrzeuge damit rechnen, daß sich in der Nähe eines einzelnen romulanischen Aufklärers ein halbes Dutzend getarnter Kampfgleiter verbergen. Ähnlich wie in *Alpha Centauri* kann man versuchen, dem Gegner eine solch wirkungsvolle Technologie abzuluchsen, indem man seine Entwicklungszentren angreift oder Spione in die feindlichen Basen einschleust. Zu diesem Zweck benötigen Sie eine gut ausgebildete Mannschaft, die nach Fertigstellung entsprechender Unterkünfte automatisch vom Mutterschiff auf die neue Basis geschickt wird. Dort werden sich Ihre Facharbeiter dann mit der Verbesserung bestehender Verteidigungswaffen beschäftigen, wenn Sie eine eher defensive Entwicklungspolitik verfolgen wollen.





Die Steuerung der einzelnen Kampfeinheiten ist recht einfach. Sie können Gruppen definieren und den Gleitern auf ihrer Patrouille über die öde Planetenoberfläche folgen.



Ein Dialogfenster zeigt aktuelle Meldungen an, die für den Verlauf der Handlung teilweise enorm wichtig sind. Die Steuerung ist insgesamt recht übersichtlich gestaltet.

Sollte es dann zu einer kriegerischen Auseinandersetzung kommen, so steht eine Vielzahl militärischer Fahrzeuge zur Verfügung. Der Photonenpanzer etwa kann im Zuge der Technologieentwicklung aufgerüstet werden, so daß er mit wenigen Schüssen gegnerische Gebäude dem Erdboden gleichmachen kann.
Die Geschwindigkeit der Kampfeinheiten ist frei einstellbar, so daß man während eines Gefechtes auf ein niedriges Tempo umschalten kann, damit man seine flinken Scouts und Panzer besser unter Kontrolle halten kann. Im Multiplayer-Modus werden Sie auf dieses Feature wohl verzichten müssen, dafür können Sie über LAN oder Internet gegen bis zu zwei Gegner antreten. Das Kräfteverhältnis zwischen den einzelnen Rassen ist hier noch nicht ausgewogen und bereitet den Entwicklern derzeit einige Kopfschmerzen.

Funktionales Design

Fertig ausgearbeitet ist hingegen die Grafikengine. Wie in dem für April angekündigten Eidos-Titel *Warzone 2100* geizt auch New Worlds nicht mit schönen Lichteffekten, die vor allen Dingen bei den Kampfszenen für einige Aha!-Erlebnisse sorgen. Zwar ist die Umgebungsgrafik eher durchschnittlich und das Design der Gebäude wirkt gewöhnlicher als bei *Klingon Academy*, doch können die Schatten der Fahrzeuge sowie realistische Staubwolken für dieses Manko entschädigen. Geplant ist eine Unterstützung sämtlicher 3D-Chips, für eine Direct-3D-Anbindung ist ebenfalls schon gesorgt. Zunächst waren die Paramount-Leute skeptisch, als sie von dem Plan erfuhren, gemäß dem eine größere Menge an Bodeneinheiten entwickelt werden sollte. Doch nach einer ersten Präsentation in den Paramount-Studios waren die Manager des Filmkonzerns so begeistert, daß sie jetzt sogar beabsichtigen, einige der Bodeneinheiten im nächsten Kinofilm einzusetzen. Ein besseres Kompliment hätte man Interplay nicht machen können.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Interplay
Beginn	August '97
Status	Alpha
Release	Mai '99

Vergleichbar mit
Warzone 2100

Gebäude der Föderation

Die verschiedenen Gebäude der Föderation unterscheiden sich im Aussehen, aber auch in ihrer Funktion von denen der Klingonen und Romulaner. Das schlichte Design entspricht hier der Ausrichtung auf Erforschung und Entwicklung neuer Technologien.



Im **Mannschaftsraum** halten sich die Arbeiter und Wissenschaftler auf, um vom harten Tagwerk zu entspannen. In diesen bequemen Unterkünften bereiten sie sich auch auf weitere Einsätze vor.



Die **Koloniezentrale** ist der Dreh- und Angelpunkt der gesamten Kolonie. Zu Beginn dient diese essentielle Einrichtung als Basis für die verschiedenen Baueinheiten und Arbeitsteams.



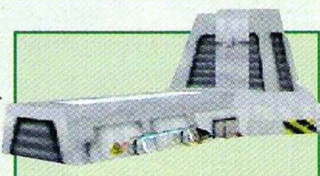
Im sogenannten **ConstructionYard** halten sich die Bauarbeiter und Ingenieure auf, die für die Errichtung neuer Gebäude sowie deren weiteren Ausbau und Instandhaltung zuständig sind.



Mobileinheiten wie Spähfahrzeuge und Photonenpanzer werden im sogenannten **Vehicle Yard** zusammengebaut. Das Gebäude kann in drei Stufen aufgerüstet werden.



Das **Photonen-Verteidigungssystem** ähnelt dem Phaser-Verteidigungssystem und feuert gleichfalls mit Photonenhülsen auf feindliche Raumgleiter. Der Energiebedarf ist allerdings enorm.



Hat Ihre Kolonie erst einmal eine bestimmte Größe erreicht, dann sollten Sie eine bessere Energieversorgung einrichten. Ein leistungsfähiges **Kraftwerk** ist hier genau das Richtige.



Von einer **Landestation** aus können Menschen und Güter mittels geeigneter Transportmaschinen zu entlegenen Raumschiffen befördert werden. Im späteren Spielverlauf ist dieses Konstrukt nötig.



Um die Vorräte an Nahrung, Wasser und anderen Gütern sicher zu verstauen, wird ein **Warenlager** benötigt. Von hier aus werden dann sämtliche Gebäude mit den nötigen Dingen versorgt.



Farbenprächtige Designs zeichnen die meisten der Fahrzeuge aus. Besonders die lyranischen Streitkräfte verfügen über einige originell designte Raumschiffe.



Die Orion-Piraten sind berüchtigt für ihre flinken Kampfschiffe. Allerdings sind ihre Waffensysteme nicht so leistungsfähig wie etwa die der kriegerischen Klingonen.

Starfleet: Command

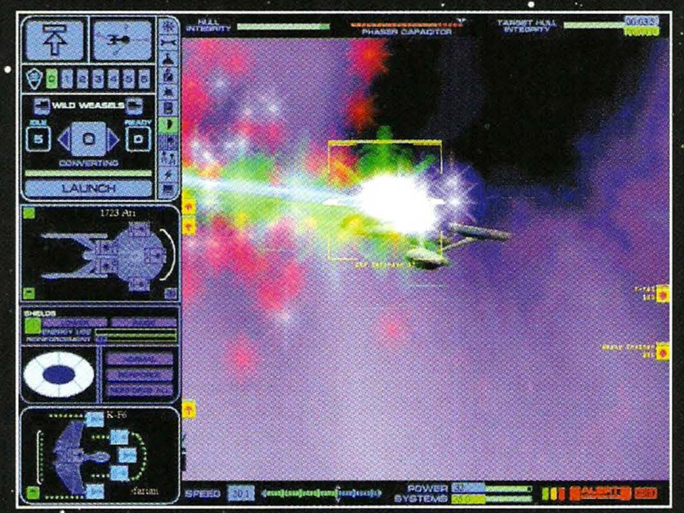
Aufbruch zu

Auf den ersten Blick mag es so aussehen, als werde hier nur ein Fuhrpark mit neuen Raumschiffen geboten. Schaut man genauer hin, erkennt man jedoch rasch die Qualitäten dieses Echtzeit-Strategietitels, der eingefleischten Star-Trek-Fans eine Menge Spaß verspricht.

Obwohl das kleine Programmierteam von Flatcat erst seit einem halben Jahr an *Starfleet: Command* bastelt, ist bereits im März mit einer ersten Beta-Version zu rechnen. Ein Grund für die vergleichsweise kurze Entwicklungszeit ist die Tatsache, daß kein neues Spielprinzip entworfen werden mußte. Als Vorlage diente das Brettspiel *Starfleet Battles*, wobei einzig dessen rundenbasiertes Spielprinzip geändert werden mußte. In Interplays jüngstem Stark Trek-Titel ist der Spieler hauptsächlich damit beschäftigt, drei Raumschiffe durch die Weiten des Weltalls zu steuern und alle nötigen Verteidigungsmaßnahmen einzuleiten. Denn bis zu fünf weitere Gegner tummeln sich in der gleichen Galaxie und versuchen, Ihnen so bald wie möglich auf die Pelle zu rücken.

Echtzeit-Kampf

Anders als bei den Spielen der X-Wing-Serie ist *Starfleet: Command* kein Weltraum-Shooter, sondern ein cleveres 3D-Strategiespiel mit hohem Actionanteil. Wichtiger als das rasche Abfeuern der Waffensysteme sind taktische Überlegungen zu Problemen, wie man beispielsweise die drei Schiffe am besten im Raum positioniert oder mit welcher Geschwindigkeit man durch den Kosmos gleiten möchte. Die mobilen Einheiten der einzelnen Rassen unterscheiden sich sowohl im Design als auch in der Ausstattung deutlich voneinander. Im Wettkampf befinden sich die Vereinigte Planeten-Föderation, das Klingonen-Imperium, die Gorn, das Romulanische Sternenreich, die Orion-Piraten sowie das Lyranische Imperium. Die Raumschiffe der Föderation verfügen über das beste Balancing, während die Stärke der Orion-Piraten im Angriff liegt. Wie auch in *New Worlds* können die Romulaner ihre Schiffe tarnen und dadurch den Gegner in einen Hinterhalt locken. Daher ist es gleich zu Beginn wichtig, die Stärken und Schwächen der Kontrahenten ge-



Recht spannend sind die Kampfszenen. Doch auch in Friedenszeiten kann man nicht einfach Däumchen drehen, denn jederzeit muß man mit den Feinden rechnen.



In einem Menüfenster kann die Art des Verteidigungsschildes festgelegt werden. Diese benötigen je unterschiedliche Mengen an Energie.



Dieses kampfstarke Raumschiff bereitet sich gerade auf eine schwere Schlacht vor. Der obere Balken zeigt den Energievorrat der Phaserwaffen an.



Die solide Steuerung ermöglicht waghalsige Flugmanöver. Allerdings sollten Sie sich zunächst auf Ihre Fachkräfte verlassen, die dieser Aufgabe besser gewachsen sind.



neuen Welten

nau zu kennen. Noch wichtiger ist es allerdings, sich auf dem eigenen Schiff zurechtzufinden und die Funktionsweise der einzelnen Kontrollbildschirme zu kennen. Dabei helfen Ihnen verschiedene Fachkräfte wie Navigatoren, Wissenschaftler und Offiziere. In einzelnen Menüs gibt Ihnen etwa ein technischer Offizier Auskunft darüber, wie groß Ihr Vorrat an Energie ist oder welche Waffen derzeit zur Primärverteidigung bereitgestellt werden können. Von großer Bedeutung sind auch die individuellen Fähigkeiten der jeweiligen Fachkraft. Ein geschulter Techniker kann eine defekte Maschine in kürzerer Zeit reparieren als ein Frischling. Je mehr Erfahrungen Ihre Leute sammeln, umso effektiver und vor allem schneller werden sie in Krisensituationen mit den jeweiligen Problemen fertig werden. Kennt ein Spieler den Aufbau seines Schiffes in- und auswendig, dann hat er eine große Chance, einen feindlichen Angriff erfolgreich abzuwehren oder gar selbst ein gegnerisches Fahrzeug in Echtzeit in Fetzen zu schießen.

Unendliche Weiten

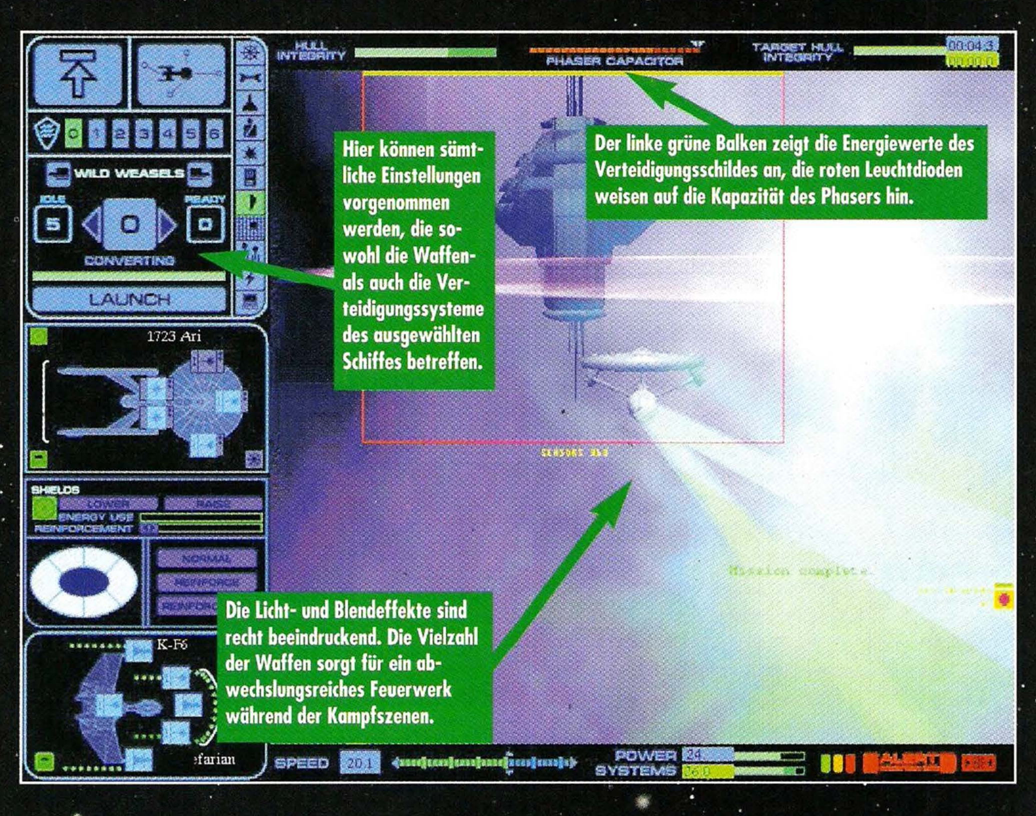
Im Einzelspieler-Modus müssen Sie ganz besondere Missionsziele erfüllen, die zum Beispiel darin bestehen, Geiseln zu befreien oder den Schlupfwinkel einer Horde lästiger Rebellen auszuheben. Im Mehrspieler-Modus können bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten und die riesigen Weiten der *Starfleet: Command*-Welten erkunden. Wie groß die Karten sein werden, steht bislang noch nicht fest. Die Alpha-Version zeigte zudem noch wenig Abwechslung bei der Umgebungsgrafik, doch sind bereits jetzt Nebel- und Lichteffekte in das Spiel eingebunden und werden nach Auskunft der Flatcat-Entwickler in den kommenden Monaten weiter optimiert. Da die KI bereits weitgehend ausgearbeitet ist, können Sie sich vermutlich schon zu Ostern in den Orbit begeben und testen, ob Star Trek auch Strategiefans genügend Spielspaß bieten kann.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Interplay
Beginn	August '98
Status	Alpha
Release	April '99

Vergleichbar mit
Rebellion



Hier können sämtliche Einstellungen vorgenommen werden, die sowohl die Waffen- als auch die Verteidigungssysteme des ausgewählten Schiffes betreffen.

Der linke grüne Balken zeigt die Energiewerte des Verteidigungsschildes an, die roten Leuchtdioden weisen auf die Kapazität des Phasers hin.

Die Licht- und Blendeffekte sind recht beeindruckend. Die Vielzahl der Waffen sorgt für ein abwechslungsreiches Feuerwerk während der Kampfszenen.



Interactive Magic

Strukturwandel

Vom Simulations-Spezialisten zum Anbieter eines breitgefächerten Spielesortiments ist es kein leichter Weg. Interactive Magic geht ihn trotzdem und das mit guten Vorzeichen. Die kommenden Titel präsentierten sich bei unserem Besuch erfreulich vielversprechend.

Ein lebende Legende: Der Flugfanatiker J.W. „Wild Bill" Stealey zeichnete sowohl für die Gründung von MicroProse als auch von Interactive Magic verantwortlich.

Basketball, Barbecue und Tabak – lange Zeit genügten diese drei Worte, um die Gegend um Raleigh und Durham in North Carolina zu beschreiben. Während sich großgewachsene Athleten der Colleges aus der Gegend packende Duelle unter den Netzen lieferten, zogen Familien scharenweise ins Grüne, um die extragroßen Weber-Grills anzuwerfen. Tabak wird in North Carolina immer noch angebaut, wenn auch die wirtschaftliche Bedeutung der hellbraunen Blätter stark abgenommen hat. Seit einigen Jahren steht im amerikanischen Bundesstaat an der Ostküste ein Dreieck aus Universitäten im Mittelpunkt des Interesses: das sogenannte Research Triangle, Quelle kreativer und hochintelligenter Jugendlicher, auf die sich Firmen wie IBM mit Vorliebe stürzen, bevor sie die Uni-Laufbahn beendet haben. Nur wenige Kilometer von diesem Forschungsdreieck entfernt hat sich Interactive Magic niedergelassen, die 1994 gegründete Firma des charismatischen Vollblut-Piloten J.W. „Wild Bill" Stealey. Zuvor hatte Bill Stealey MicroProse ins Leben gerufen – seine beiden Firmen hatten den Schwerpunkt auf Simulationen gelegt, bevor Wild Bill bewußt wurde, daß damit allein in Zukunft kein Blumentopf mehr zu gewinnen sei.

Gesunde Mischung

Seit einiger Zeit ist Interactive Magic dabei, sich umzustrukturieren und die Produktpalette breiter anzulegen. Die ersten Früchte sind vielversprechend: Shadow Company, das erste Spiel der Newcomer Sinister Games, hat ganz klar Hitpotential, Flash Point ist ähnlich Delta Force eine Simulation mit massentauglichem Action-Schwerpunkt und Seven Kingdoms 2 soll Fans von WarCraft und Age of Empires gleichermaßen ansprechen. Interactive Magic heißt mittlerweile nur noch der Teil der Firma, der sich mit dem Design und Vertrieb von PC-Spielen auf CD-ROM befaßt. Daneben gibt es noch iMagic Online, die zum einen als Online-Spieledienst fungieren, zum anderen auch eigene Titel wie War Birds, Fighter Ops, Dawn of Aces und Raider Wars basteln. Jüngster Sproß der Gruppe ist iMagic Labs, die als internes Entwicklungsteam fungieren und derzeit an einem technologisch aufsehenerregenden 3D-Shooter auf dem Wasser arbeiten. Mehr dazu werden wir Ihnen voraussichtlich im Mai berichten können, wenn Interactive Magic das Spiel mit dem Titel Red Fury offiziell vorstellen wird. Das 3D-Actionspiel mit futuristischen Schwebegleitern namens Shock Force ging kürzlich in den öffentlichen Beta-Test und dürfte ab April auch in Deutschland laufen – allerdings nur online. Gleiches gilt für das derzeit in der Mache befindliche Rollenspiel *Drakkar 2*. Die Ausrichtung auf ein breiteres Spektrum an Titeln und die Betonung des Online-Aspektes wird aber nicht bedeuten, daß die Simulationen von Interactive Magic in Zukunft unter den Tisch fallen werden, wie Wild Bill uns gegenüber betonte. Er als passionierter Pilot liebt Online-Flugsimulationen wie War Birds sowieso über alles und schätzt vor allem den Kontakt mit Gleichgesinnten aus aller Welt. Eines der neuen Produkte von Interactive Magic wird in Deutschland ziemlich sicher nicht erscheinen: Mortyr, das 3D-Actionspiel eines polnischen Entwicklungsteams, spielt während des Zweiten Weltkriegs und enthält Unmengen von Nazi-Symbolen – schließlich sind diese die erklärten Gegner des Helden namens Mortyr. Bleibt zu hoffen, daß die höchst vielversprechende Grafikengine der Polen künftig in Spielen auftauchen wird, die weniger juristische Bauchschmerzen verursachen als Mortyr.

Florian Stangl ■

Shadow Company

Rent-A-Hero

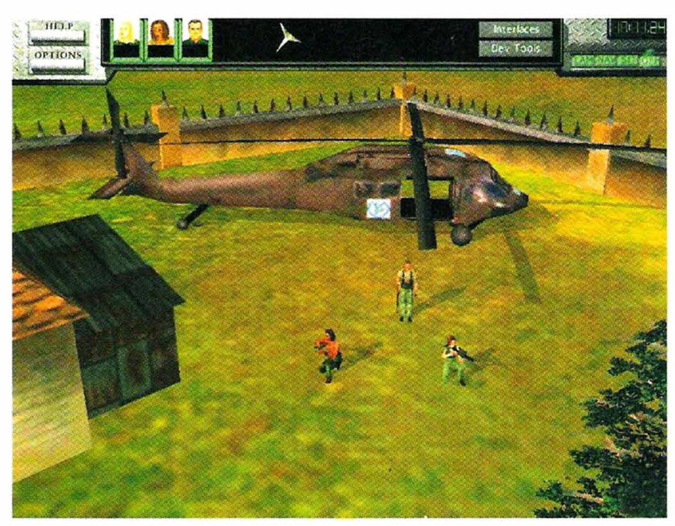
Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus: Die Newcomer Sinister Games überraschten im Herbst vergangenen Jahres mit der ersten Version von Shadow Company, einer vielversprechenden Mischung aus Commandos, Myth und Jagged Alliance. Wir haben uns vor Ort von den Fortschritten überzeugt.

Shadow Company ist das Erstlingswerk von Sinister Games, einem kleinen Entwicklungsstudio, das von Paul T. Meegan und Ken Klopp gegründet wurde. Die beiden sind im Spielebereich komplette Neueinsteiger; vorher waren sie bei Texas Instruments (TI) an der Entwicklung streng geheimer Software für das US-Militär beteiligt. „Ken ist seit Jahren mein bester Freund", lacht Paul, „aber ich weiß bis heute nicht, was er eigentlich bei TI gemacht hat, so geheim sind seine Projekte." Mit Bits und Bytes umgehen können die beiden offensichtlich und da sie schon immer Spaß an Computerspielen hatten, lag für sie irgendwann der Entschluß nahe, es doch selbst einmal damit zu versuchen. Das erste Konzept und die dazugehörige Demoversion waren so überzeugend, daß Interactive Magic sofort zuschlug und sich *Shadow Company* sicherte. Das Echtzeit-Strategiespiel erinnert an eine Mischung aus *Myth*, *Jagged Alliance* und *Commandos*, in der Sie eine Gruppe von Söldnern durch lukrative, aber gefährliche Missionen dirigieren müssen. Wir haben uns in den frisch bezogenen Räumen von Sinister Games im malerischen Chapel Hill die neueste Version angesehen.

Gut ausgerüstet

Für *Shadow Company* haben die Designer ein fiktives Szenario geschaffen, in dem der Spieler die Geschicke einer Söldnergruppe leitet, die im Auftrag einer privaten Firma in Afrika operiert. Als Ihre bezahlten Kämpfer plötzlich mitten in einem Einsatz im Stich gelassen werden, beschliessen Sie, sich an der verräterischen Firma zu rächen. Dazu benötigen Sie etliche Finanzmittel, die Sie sich durch das verdienen, was Sie am besten können: gefährliche Einsätze im Feindesland. Im Verlauf des Spiels erfahren Sie durch alte Kontaktleute und Gespräche mit anderen Personen mehr über die Hintergründe des Verrats, so daß sich eine spannende Geschichte mit diversen Irrungen und Wirrungen ergibt. Alle Storyelemente werden mit Hilfe der Spielgrafik erzählt, so daß es keinen Bruch zwischen den einzelnen Teilen des Spiels gibt. Die 16 Söldner sowie rund ein Dutzend weiterer Charaktere sollen alle mit eigenen Stimmen und Persönlichkeiten aufwarten, um die





Ihr Söldnerteam ist in der Lage, verschiedenen Formationen anzugreifen und sich außerdem zu ducken oder sogar zu kriechen.

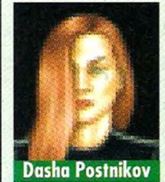


Wer oben steht, hat's leichter: Die Höhenunterschiede sind keine optische Zier, sondern verschaffen durch die größere Sichtweite einen taktischen Vorteil.

nötige Atmosphäre zu erzeugen. Gerade bei den 16 Haudegen, aus denen Sie sich bis zu acht für das optimale Einsatzteam zusammensuchen müssen, ist die Charakterisierung sehr detailliert, da jede Figur eine eigene Vergangenheit und vor allem unterschiedliche Eigenschaften besitzt. Der eine ist die optimale Führungspersönlichkeit, ein anderer kann mit seinem Humor die Moral der Truppe heben oder eine Kämpferin ist auf Tarnen und Täuschen spezialisiert. Die Einsatzbesprechung wird von kleinen Animationen der wichtigsten Ziele untermalt, die genau wie später im Spiel aussehen. Vor jeder Mission sollten Sie also genau durchlesen, was Ihre Ziele sind, und dann entsprechend geschickt das Team zusammenstellen, damit sich deren Eigenschaften ergänzen. Anders als in *Commandos*, bei dem Sie stets die jeweiligen Kämpfer vorgesetzt bekamen, beginnt ein Großteil der Arbeit also schon vor dem eigentlichen Einsatz. Die Söldner werden anschließend noch so ausgerüstet, daß es später weder an Waffen noch an Munition, Sprengsätzen oder Werkzeugen fehlt. Ist ein Utensil nicht in Ihrem Fundus vorhanden, können Sie es kaufen – solange der finanzielle Vorrat reicht. Die Missionen sind vielfältig und reichen vom Sprengen eines Muni-

FREIE AUSWAHL

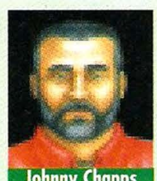
Jeder der 16 Söldner, die Ihnen zur Verfügung stehen, hat eine oder zwei spezielle Eigenschaften, dazu kommen weitere, nicht so gut trainierte Fähigkeiten. Unsere Übersicht verrät Ihnen, welche Spezialisten Sie anheuern dürfen.



Dasha Postnikov
Spezialistin für Spionage



John Emerson
Hervorragender Kampfpilot



Johnny Chapps
Sprengmeister und Techniker



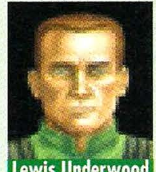
Jürgen Michaelis
Spezialist für PCs und Hi-Tech



Tolu Sabande
Experte für Waffen aller Art



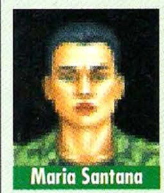
Sergey Ivanovich Ramius
Kampferprobter Berufssoldat



Lewis Underwood
Furchtloser Einzelkämpfer



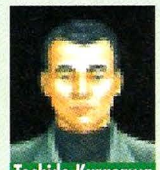
Jack Beecher
Guter Pilot und Sanitäter



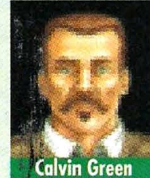
Maria Santana
Spezialistin für schwere Waffen



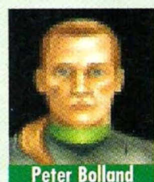
Allanah Thompson
Erfahrung mit allen Fahrzeugen



Toshido Kurasawa
Scharfschütze und Tarnexperte



Calvin Green
Guter Taucher und Sanitäter



Peter Bolland
Waffen- und Sprengmeister



Cypress Wilson
Meister der Infiltration



Miko Furogori
Taucherin und gute Kämpferin



Chloe Marco
Scharfschützin und Taucherin



Jede Mission soll sich auf mehrere Arten lösen lassen. Gewaltsames Vorgehen oder geschickte Tarnung ermöglichen jedem Spielertyp Erfolge.



In den verwinkelten Städten Rumäniens sind Sie besser vor Blicken geschützt und werden von den Patrouillen nur dann belästigt, wenn ein Söldner eine Waffe trägt.

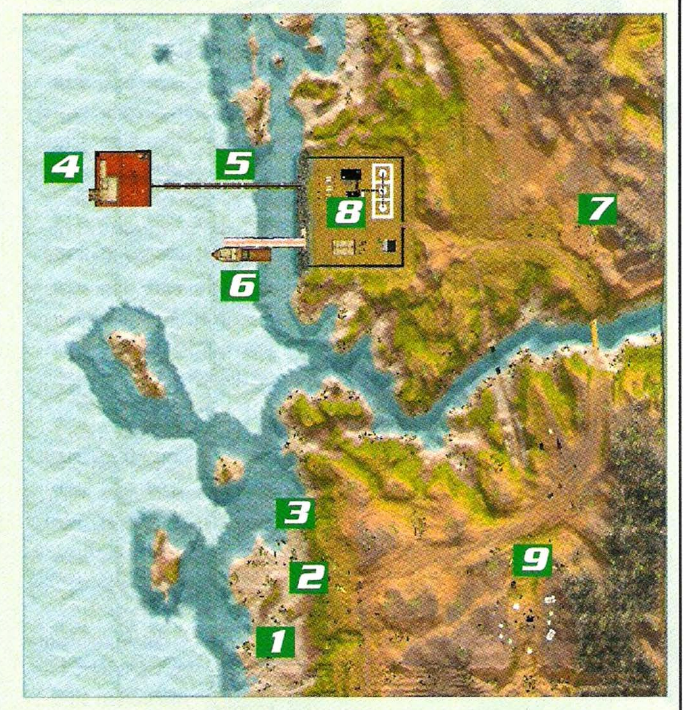
tionsdepots über das Treffen eines Informanten bis hin zur Befreiung unschuldiger Geiseln.

Detaillierter Grafikgenuß

Im Spiel sehen Sie alles aus der Sicht des übergeordneten Feldherren, schlüpfen also nicht direkt in die Haut eines der Söldner. Die Ansicht läßt sich stufenlos drehen, kippen sowie zoomen, damit Sie bestimmte Punkte genau untersuchen oder sich einen groben Überblick über die Lage verschaffen können. Dank der Unterstützung von Direct3D-, Glide- und OpenGL-kompatiblen 3D-Grafikkarten geschieht dies ab einem Pentium 200 schön flott und geschmeidig und je nach Karte bis zu einer Auflösung von 1.600x1.200 Pixel. Ohne Hardwarebeschleuniger werden Sie *Shadow Company* allerdings nicht spielen können. Der Detailreichtum der Landschaften ist beeindruckend, denn neben den schön animierten Polygonfiguren gibt es unzählige Pflanzen, Felsformationen, Tiere und Gebäude vom Zeltlager bis zur Ölplattform zu bewundern. Nicht zu vergessen die vielen Fahrzeuge, deren Auswahl von Autos, Motorrädern, Flugzeugen, Hubschrauber, Schneemobilen und Booten bis hin zu Skiern reicht. Für jedes der sieben oder acht Gebiete mit jeweils acht Missionen wird es spezielle Fortbewegungsmittel geben, die Sie benutzen können, aber nicht immer müssen. Mit einem simplen Mausklick auf einen der Söldner oder dessen Porträt am unteren Bildschirmrand öffnen Sie sein Inventar, um Werkzeuge auswählen, die Waffen zu wechseln oder die Ausrüstung auf die Kameraden zu verteilen. Jedes Teil nimmt seiner Größe entsprechend mehr oder weniger Platz weg, um zu vermeiden, daß der Spieler einen seiner Söldner zum Super-Rambo werden läßt. Zu den wichtigsten Gegenständen gehören Nachtsichtgeräte, denn die Tageszeiten in *Shadow Company* sind dynamisch, ändern sich also laufend. Auch Wind und Wetter werden simuliert, wirken sich aber nicht auf die Umgebung aus oder machen den Untergrund rutschiger.

SO SPIELT SICH SHADOW COMPANY

In dieser Mission in Angola gibt es drei Ziele: Sie müssen die von Rebellen besetzte Raffinerie zurückerobern, die Ölplattform sichern und sich das Schiff unter den Nagel reißen. Wir zeigen Ihnen in unserer Skizze drei der Möglichkeiten, mit denen Sie den Level erfolgreich beenden können. Sinister Games versprachen, daß diese Mission aus der zweiten Kampagne eine der einfachsten und geradlinigsten des Spiels sei. Die Übersichtskarte zeigt den gesamten Level mit Hilfe der Spielgrafik, allerdings aus einer wesentlich höheren Perspektive, als es im Spiel möglich sein wird.



1 Hier beginnt Ihre Mission, weit entfernt von den drei Zielen im Nordwesten der Karte.

2 Der Dorfälteste in dieser Siedlung verrät im Gespräch, daß sich am Ufer ein Fischerboot befindet, das Sie benutzen dürfen.

3 Mit dem Boot können Sie sich zur Ölplattform oder der Anlegestelle vorarbeiten. Alternativ nehmen Sie die Landroute über die Brücke in der Mitte der Karte, wobei Sie damit rechnen müssen, von Patrouillen der Rebellen (mit „x" markiert) entdeckt zu werden.

4 Die Plattform ist vergleichsweise schlecht bewacht, weshalb Sie hier mit etwas Geschick leicht eindringen können.

5 Über die Pipeline können Sie unbemerkt in die Basis vordringen und von innen die Wachen ausschalten. Dann widmen Sie sich dem Tanker an der Anlegestelle.

6 Sollten Sie statt der Raffinerie zuerst das Schiff besetzt haben, wird ein Funkspruch des Auftraggebers die weiteren Missionsziele ändern: Sie sollen nun die Ölfässer in der Raffinerie sprengen und alle Rebellen eliminieren.

7 Hier finden Sie ein Munitionsdepot, das Sie mit den nötigen Sprengstoffen für den geänderten Auftrag versorgt. Diese Information erhalten Sie ebenfalls von Ihrem Auftraggeber.

8 Mit dem Sprengstoff im Rucksack kehren Sie zurück und vernichten die Raffinerie.

9 Alternativ können Sie versuchen, hier einen Lastwagen zu stehlen, ein paar gute Schützen auf der Ladefläche zu plazieren und damit in die Raffinerie vorzustoßen, damit Ihre Kameraden während der Fahrt die Gegner ausschalten.



Zahlreiche Spezialeffekte wie Explosionen sorgen für mehr Atmosphäre.



Die 3D-Grafik ist stufenlos dreh- und schwenkbar. Dank der praktischen Zoom-Funktion können Sie das Geschehen aus großer Höhe im Überblick behalten. Die 3D-Hardwarebeschleunigung sorgt auch hierbei für gute Geschwindigkeit.

Freie Entscheidung

Von Beginn an dürfen Sie über die gesamte Levelkarte scrollen und sich die Landschaft genau ansehen, denn diese ist ständig sichtbar, ebenso alle festen Einrichtungen wie Häuser oder Brücken. Ihre Gegner oder Fahrzeuge sehen Sie dagegen nur, wenn das Terrain bereits von Ihnen erkundet wurde. Dazu müssen sich die Söldner auf Sichtweite an die Gegner heranschleichen, weswegen sie knien und vor allem kriechen können, um nicht so schnell entdeckt zu werden. Die Entwickler wollen generell viele Möglichkeiten anbieten, einen Level zu lösen, wie Präsident und Designer Paul Meegan erklärt: „Wer sich seinen Weg freischießen will, der soll diese Möglichkeit haben. Doch wer sich lieber unauffällig anschleicht, der wird es leichter haben. Man könnte auch ein Fahrzeug stehlen und damit die Absperrungen durchbrechen – alles ist möglich!" Basierend auf den uns gezeigten Missionen eröffnen sich mehr Varianten als bei *Commandos* oder *Jagged Alliance*, da das Leveldesign und die 3D-Grafik offensichtlich größere Freiheiten ermöglichen. „Wir versuchen, den Spieler etwas zu lenken, indem wir eine Alternative attraktiver gestalten als die anderen, aber ansonsten soll wirklich alles möglich sein", verspricht Paul. Eines müssen Sie stets im Auge behalten: Wird ein Söldner getötet, ist er weg, für immer. Sie sollten sich also gut um Ihr Team kümmern, dann könnten sogar die Preise für das Anheuern der Kämpfer sinken. Für die fertige Version ist ein Mehrspieler-Modus geplant, in dem sich bis zu 16 Teilnehmer um ihre Söldner kümmern können. Einzelheiten dazu sind noch nicht endgültig festgelegt, denn die Designer wollen dies erst nach einer entsprechenden Testphase beschließen.



„Wer sich seinen Weg freischießen will, der soll diese Möglichkeit haben. Doch wer sich lieber unauffällig anschleicht, der wird es leichter haben."

Paul Meegan, Präsident/Designer

Florian Stangl ■



FACTS	
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Sinister Games
Beginn	Januar '98
Status	Alpha
Release	Juni '99
Vergleichbar mit	
Myth, Commandos	



Das Interface kann mit der Maus oder über Tastaturkürzel bedient werden.



Mit einem starken Panzer läßt sich die gegnerische Basis viel leichter erobern.

Seven Kingdoms 2: The Frythan Wars

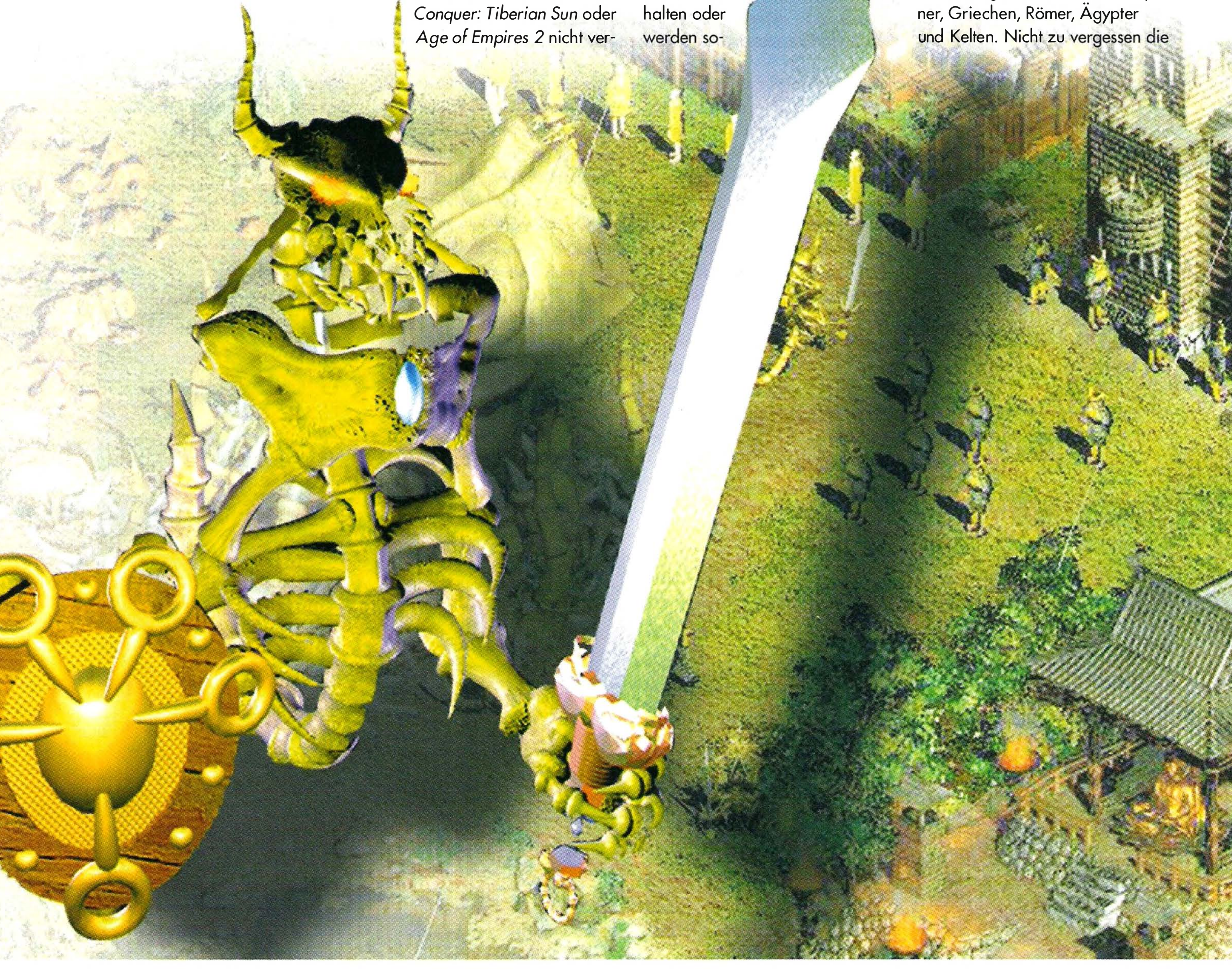
Machtgierig

Ein Königreich für frischen Wind im Strategiegenre – dürsten Sie nach einem originellen Szenario, einer gewitzten Mischung aus Aufbau und Angriff und fiesen Gegnern? Dann dürfte Seven Kingdoms 2 für Sie in Frage kommen, das ungeniert die Großen im Genre herausfordert.

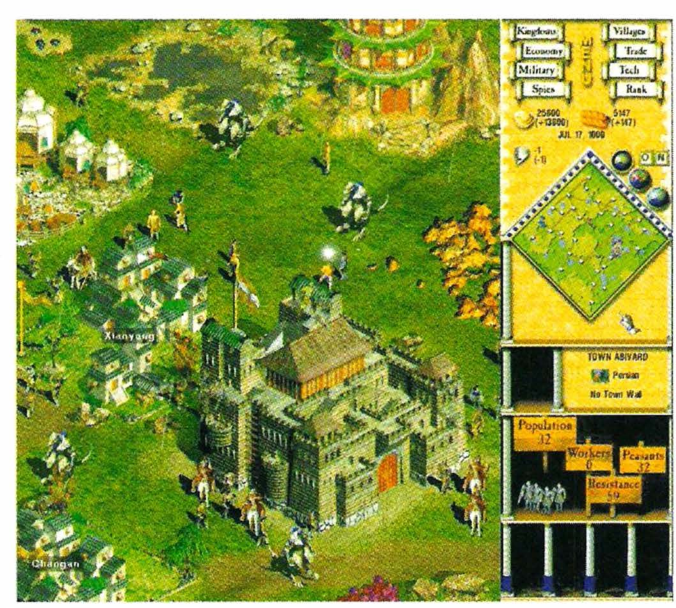
Gut ist nicht gut genug – der Nachfolger von *Seven Kingdoms* mit dem Untertitel The *Frythan Wars* soll nach Aussage seines Schöpfers Trevor Chan besser als nur gut werden. Zwar heimste das Echtzeit-Strategiespiel im vergangenen Jahr weltweit überaus wohlwollende Kritiken ein, doch ging es trotzdem in der Flut an guten Konkurrenzprodukten und den wenigen Spitzentiteln unter. Trevor, der vom fernen Hongkong aus *Seven Kingdoms 2* entwickelt, hat sich daher einiges einfallen lassen, um 1999 trotz *Command & Conquer: Tiberian Sun* oder *Age of Empires 2* nicht vergessen zu werden. Da ein Trip in die fernöstliche Handelsmetropole zu Trevors Büro etwas zu weit gewesen wäre, besuchten wir stattdessen seinen Produzenten Jay Littman im Hauptquartier von Interactive Magic. Die aktuelle Version zeigt deutlich die von Trevor vorgegebene Marschroute an: Die von der Fachpresse gelobten Features des Vorgängers wie die starke Künstliche Intelligenz und der spielerische Tiefgang bleiben erhalten oder werden sogar noch ausgebaut, dazu kommen beliebte Elemente aus anderen Spielen wie Diplomatie oder Veteranen-Einheiten. Die Standardauflösung von 800x600 Pixeln darf im zweiten Teil auf übersichtlichere 1.024x768 Bildpunkte erhöht werden, was die teils riesigen und aufwendig gerenderten Gebäude besser zur Geltung kommen läßt.

Ruhm und Ehre

Gleich zwölf Nationalitäten tummeln sich in den Ländereien von *Seven Kingdoms 2*, darunter Japaner, Griechen, Römer, Ägypter und Kelten. Nicht zu vergessen die




Mächtige Zaubersprüche wie dieser Feuerstrahl werden grafisch wirkungsvoll in Szene gesetzt. Helden und Gottheiten werten Ihre Armee damit auf.



Hier wird gewuselt: Dank der Auflösung von 1.024x768 Pixeln ist die Optik trotz der enormen Detailfülle und vieler Einheiten noch angenehm übersichtlich.

Frythans, die als eine Art Parasiten unter den Menschen hausen, sowie die neu hinzugekommenen Helden, welche der Spieler in Kneipen anheuern kann. Im Gegensatz zu anderen Echtzeit-Strategiespielen geht es bei *Seven Kingdoms 2* nicht einfach nur um den Aufbau einer möglichst starken Armee, um alle Kontrahenten zu vernichten. Vielmehr werden Sie gleich mit drei Aufgaben konfrontiert: Sie benötigen eine florierende Wirtschaft, ähnlich wie in *Anno 1602* oder *Die Siedler*, um Ihr Reich aktionsfähig zu machen. Dann darf eine schlagkräftige Armee nicht fehlen, bei der es auf eine Ihrer individuellen Spielweise entsprechenden Mischung der Einheiten ankommt. Schließlich müssen Sie Ihr ganzes diplomatisches Geschick aufbringen, um sich einerseits starke Verbündete unter den anderen Völkern zu suchen, andererseits diese aber nicht so mächtig werden lassen, daß sie sich am Ende gegen Sie stellen. Wie wichtig die Diplomatie ist, erklärt Produzent Jay Littman: „Wenn der Spieler versucht, sofort mit einer großen Armee auf seine Gegner loszugehen, wird sein Volk rebellieren, weil es das Vertrauen in seinen Führer verliert." Im Gegensatz dazu steigt Ihr Ansehen, wenn Sie Erfolge bei Diplomatie und Handel verbuchen können. Das sichert nicht nur die Ergebenheit der Untertanen, sondern kann auch dafür sorgen, daß das eine oder andere unabhängige Dorf sich freiwillig unterwirft oder die Moral der feindlichen Truppen geschwächt wird.

DIE EINHEITEN

Vom einfachen Bauern bis zum Technologie-Spion reicht die umfangreiche Palette der Einheiten, die von schwerer Kriegsmaschinerie wie Kanonen, Katapulten und dergleichen ergänzt wird. Welche Truppen Sie ausbilden können, hängt von den bereits errichteten Gebäuden und den vorhandenen Rohstoffen ab. Helden finden Sie in Kneipen – sie können mit der entsprechenden Wirtschaftskraft oder einem hohen Ansehen als wertvolle Unterstützung angeheuert werden. Jedes Volk besitzt außerdem eine Gottheit, die der König beschwören kann, sobald er einen bestimmten Erfahrungslevel erreicht hat. Für die Germanen ist das zum Beispiel Thor, der dann mit vernichtenden Blitzen wüten kann. Da Sie in *Seven Kingdoms 2* auch die Frythans steuern dürfen, kommen etliche neue Spezies von Monstern mit gewaltigen physischen oder magischen Kräften hinzu. Manche können sogar das Wetter beeinflussen und so Regen oder gar Erdbeben herbeizaubern.

HÄUSLEBAUER


Die gestrichelte Linie zeigt, ob beziehungsweise wohin die Rohstoffe beim Bau dieses Gebäudes fließen.

Der Bau von Gebäuden basiert auch in *Seven Kingdoms 2* auf ausreichend Rohstoffen sowie genügend Platz. Zusätzlich müssen Sie darauf achten, daß der Fluß der Ressourcen nicht unterbrochen wird, da Sie sonst zum Beispiel kein Erz fördern oder es später verkaufen können. Die Frythans dagegen produzieren gar nichts selber, sondern lassen die von ihnen überfallenen Dorfbewohner für sich arbeiten.

Diese allgemeine Vorgehensweise gilt sowohl für die Menschen als auch für die Frythans, deren Rolle Sie erstmals übernehmen dürfen. Zusätzlich lassen sich viele der Monster als Verstärkung der eigenen Menschen-Armee anheuern.

Ninjas und Spione

Zu Beginn einer Mission ist die Übersichtskarte mit vielen weißen Punkten übersät: Das sind noch unabhängige Dörfer, die Sie sich schnellstens einverleiben sollten. Das selbe haben natürlich auch Ihre Gegner vor, die Sie an den verschiedenen Farben auf der Karte erkennen können genau wie die Stellen mit natürlichen Rohstoffvorkommen. Sie werden es sich schon gedacht haben: Diese Rohstoffe wie Erz oder Kohle sind natürlich lebenswichtig für Ihr Reich und müssen schnell abgebaut werden. Beim

Nicht gerade hübsch, aber dafür funktionell präsentiert sich das Menü für die enorm wichtige Diplomatie: Geschicktes Vorgehen ist durch keine Armee zu ersetzen.





Neben unleidlichen Nachbarn müssen Sie sich in Seven Kingdoms 2 oft auch mit schlechtem Wetter herumschlagen.

ARCHITEKTUR

13 verschiedene Völker gibt es in *Seven Kingdoms* – viel Arbeit für die Grafiker, die jeder Nation einen eigenen Look geben müssen. Die zwölf menschlichen Völker basieren auf antiken Vorbildern wie Römer oder Ägypter, während die Frythans reine Fantasy-Wesen sind. Bei den Gebäuden wurde darauf geachtet, daß der Baustil die Funktionsweise erkennen läßt, um lästiges Nachschlagen im Handbuch zu vermeiden. Dadurch erhalten Sie im Spiel mehr Übersicht, auch wenn Sie flott über die teils sehr großen Karten scrollen.

Herumstöbern in den zufällig generierten Karten stoßen Ihre Truppen immer wieder auf magische Utensilien wie Ringe, die einzelne Fähigkeiten der Einheiten verbessern und Ihnen dadurch beispielsweise mehr Rüstungspunkte verleihen. Ein wenig erinnert das an die Kisten aus den Multiplayer-Partien von *Command & Conquer* oder an diverse Rollenspiele wie etwa *Heroes of Might & Magic 2*. Wie leicht sich ein Dorf erobern läßt, erkennen Sie an einer Zahl, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen: Ein Wert von 100 ist nur schwer zu knacken, 50 dagegen ist geradezu eine Einladung für eine starke Armee. Mit Diplomatie und Handel läßt sich dieser Wert vergleichsweise einfach beeinflussen, ohne die eigene Armee kostspielig aufrüsten zu müssen. Die grundlegenden Arbeiten an Ihrer Basis gleichen denen aus anderen Spielen, denn Sie scheuchen einen einfachen Bauern aus einem Ihrer Gebäude, lassen ihn Minen oder Trainingslager bauen und schikken dann seine Kollegen dorthin, um sie zu Bergarbeitern oder Soldaten ausbilden zu lassen. Jedem Gebäude kommt eine bestimmte Funktion zu, die für eine Vielzahl unterschiedlicher Einheiten sorgen: Spione, Wissenschaftler, Ninjas, Kanonen, Bogenschützen und vieles mehr.

Angebot und Nachfrage

Ein wenig an den Bau der Wege in Blue Bytes' *Die Siedler* erinnern die weißen Linien, die beim Erstellen von Gebäuden den Fluß der Rohstoffe anzeigen. Sie müssen beim Bau unbedingt darauf achten, daß beispielsweise von Ihrer Mine aus alle betreffenden Gebäude wie die Erzschmelze oder der Marktplatz mit diesen nach dem Bau unsichtbaren Linien verbunden werden, sonst dürfen Sie weder Eisen produzieren noch das Erz verkaufen, wie Jay demonstriert, als er sich in der Hitze des Gefechts für einen falschen Bauplatz entscheidet. „Ich hab's vermasselt", gesteht er. „Jetzt muß ich es verkaufen und neu bauen. Das kostet wieder wertvolle Zeit." *Seven Kingdoms 2* wird keines der Spiele werden, in denen Sie sich stundenlang in Ihrer Basis verkriechen dürfen, denn schon nach wenigen Minuten werden Sie unerwünschten Besuch von Frythans oder anderen Nationalitäten erhalten. Und die müssen Sie mit Ihrer Armee natürlich abwehren, wobei die unterschiedlichen Formationen auf Mausklick dafür sorgen, daß das relativ offene Gelände von *Seven Kingdoms 2* besser abgedeckt wird. Nebenbei müssen Sie sich immer um die Wirtschaft und die Diplomatie kümmern, so daß kaum Langeweile aufkommen dürfte. Wir werden die weitere Entwicklung von *Seven Kingdoms 2* natürlich aufmerksam verfolgen.

Florian Stangl ■



„Wenn der Spieler schon zu Beginn angreift, wird sein Volk rebellieren, weil es das Vertrauen in seinen Führer verliert."



Jay Littman, Produzent

AUS ERFAHRUNG GUT

Von nichts kommt bekanntlich nichts: In *Seven Kingdoms 2* dürfen Sie nach jeder Mission 20 Ihrer Kämpfer, die sogenannten Veteranen, mit in die nächste Runde nehmen. Da Ihre Recken mit jedem Sieg beziehungsweise jeder lebendig überstandenen Auseinandersetzung an Erfahrung und somit an Stärke und Leistung gewinnen, ist das eine feine Sache. Findet ein Soldat zum Beispiel ein magisches Schwert, das ihn stärker macht, bietet es sich natürlich an, ihn von Mission zu Mission mitzunehmen. Zusätzlich führt dieses System dazu, daß jeder Spieler eine individuelle Armee aufbaut, die er später in Multiplayer-Feldzüge schicken darf. Das gilt für alle Völker sowie die Frythans, so daß Sie am Ende der Kampagne eine kunterbunte Truppe aus leistungsfähigen Spezialisten haben können. Der Computer spielt auf die gleiche Weise, so daß Sie gar nicht umhinkommen, sich Einheiten mit besonderen Fähigkeiten zu besorgen, um der KI standzuhalten.

Nach jeder Mission dürfen Sie 20 Ihrer Einheiten mit in die nächste Runde nehmen und so Veteranen-Einheiten ausbilden.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Interactive Magic
Beginn	Mai '98
Status	Beta
Release	Mai '99

Vergleichbar mit
Seven Kingdoms, Age of Empires



Die Steuerung von Hubschraubern und Flugzeugen soll eher simpel ausfallen.

Neben handfester Action soll taktisches Vorgehen ein Schwerpunkt im Spiel sein.

Die Designer haben Schusters Rappen entdeckt: In der Vergangenheit bewegte sich unsereins in militärischen Simulationen immer auf Panzerketten oder mit Hilfe eines brachialen Jet-Antriebs voran. Neu im Angebot sind seit kurzem Spiele, in denen man wie in den berühmt-berüchtigten Ego-Shootern auf zwei Beinen durch die Lande stiefelt und sich der feindlichen Übermacht stellt. Nach *Wargasm* und *Delta Force* kündigt sich mit *Flash Point* der dritte Vertreter der Sohlen-Fraktion an, der etwas ganz Besonderes werden soll. Der militärische Background macht sich nicht unangenehm stark bemerkbar, denn *Flash Point* spielt nach einem nuklearen Holocaust, was weniger in strengem Drill als vielmehr in hitzigen Gefechten resultiert. Szenario sind drei Inseln inmitten eines gigantischen Meeres aus geschmolzenen Polkappen, von denen das mittlere Landstück verheißungsvoll Eden genannt wird. Was von den ehemaligen West- und Ostmächten nach dem großen Krieg übrig blieb, sitzt auf den Inseln Kain und Abel und bekämpft sich munter, weil Eden natürlich doppelt so reizvoll wie das eigene Eiland ist. Der Spieler gerät als einfacher Fußsoldat in diesen Konflikt, der mit seinem Maschinengewehr die ersten Missionen überleben muß, um mehrere Beförderungen später Flugzeuge, Hubschrauber und Panzer zu steuern. Die Bedienung ist generell leicht und keinesfalls mit einer Simulation zu vergleichen. „Keiner soll Probleme haben, einen Hubschrauber zu fliegen", verspricht Marc A. Racine, Produzent des Titels. „Es wird sich aber realistisch anfühlen."

Rambos Vermächtnis

Flash Point setzt im Gegensatz zu *Delta Force* auf eine traditionelle 3D-Grafikengine, anstatt die modernere Voxel-Technologie zu verwenden. Das Ergebnis sieht erstaunlich gut aus: Die Inselwelten sind toll texturiert, die vielen

Es ist Krieg und alle dürfen mitmachen: Flash Point soll realistisch sein, aber keinesfalls den Unterhaltungsaspekt vernachlässigen. Abwechslungsreicher als Delta Force und mit mehr handfester Action als Wargasm soll es gesegnet sein, verspricht der Produzent von Flash Point – ein abgehärteter Golfkrieg-Veteran.

Flash Point

Apocalypse Now



Die Grafikengine kann eine erstaunlich hohe Anzahl von Polygonen darstellen und erlaubt dadurch eine Vielzahl von Soldaten, Panzern oder Flugzeugen.


Flash Point ist dreckig: Bei Fahrten durch Schlamm oder Staub werden die Windschutzscheiben der Vehikel mit Schmutz bedeckt und die Sicht schlechter.



„Mir sind die meisten Spiele zu sauber. Ich war im Golfkrieg, konnte mich 40 Tage lang nicht waschen – Krieg ist schmutzig, glaub' mir!"

Marc A. Racine, Produzent

Fahrzeuge und Bodentruppen erstaunlich detailliert und Special Effects wie farbiges Licht, Rauchwolken und transparente Exploisonsbälle fehlen auch nicht. In der uns gezeigten Version waren die Animationen der Soldaten noch etwas zappelig, was die Entwickler aber in den nächsten Monaten noch verbessern wollen. Gespielt wird größtenteils mit einer Mischung aus Maus und Tastatur, wie Sie es auch aus 3D-Actionspielen kennen. Sie haben die Wahl zwischen Ego-Perspektive oder der bekannten *Tomb Raider*-Sicht, bei der Sie Ihre Spielfigur quasi verfolgen. Mehrere in die Spielgrafik eingeblendete Anzeigen helfen Ihnen beim Auffinden des Missionsziels, informieren über den Zustand Ihrer Truppen und zeigen die Positionen der Gegner an. Wenn Sie als einfacher Soldat unterwegs sind, empfangen Sie Befehle, die von der Künstlichen Intelligenz im Spiel entwickelt werden. Das ist nicht auf die Einsatzbesprechung beschränkt, sondern sogar während einer Mission sollen Sie neue Anweisungen erhalten. An Aufträgen gibt es alles nur Erdenkliche: „Aufklärung, Rettungsaktionen, Verfolgungen – alles wird dabei sein", erklärt Marc. „Wir schreiben dem Spieler nur vor, was er zu tun hat. Wie er das schafft, bleibt seiner Phantasie überlassen." In den ersten Einsätzen lautet das wichtigste Ziel „Überleben", denn mit jeder abgeschlossenen Mission erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie mehr und mehr Zugriff auf Fahrzeuge wie den M1 Abrams oder die A-10 Warthog erhalten.


Zu Beginn müssen Sie als einfacher Fußsoldat dem gegnerischen Heer begegnen, doch bald steht Ihnen eine eindrucksvolle Auswahl an Fahrzeugen zur Verfügung.

STEILE KARRIERE



Der Spieler hat im Verlauf von *Flash Point* die Gelegenheit, die unterschiedlichsten Vehikel zu steuern. Wir haben eine kleine Auswahl der Einheiten von West- und Ostblock zusammengestellt:

- **Soldat**
- **Offizier**
- **M1 Abrams**
- **T80**
- **Jeep**
- **A-10 Warthog**
- **AH1 Cobra**
- **UH 60 Blackhawk**
- **Mi24 Hind**

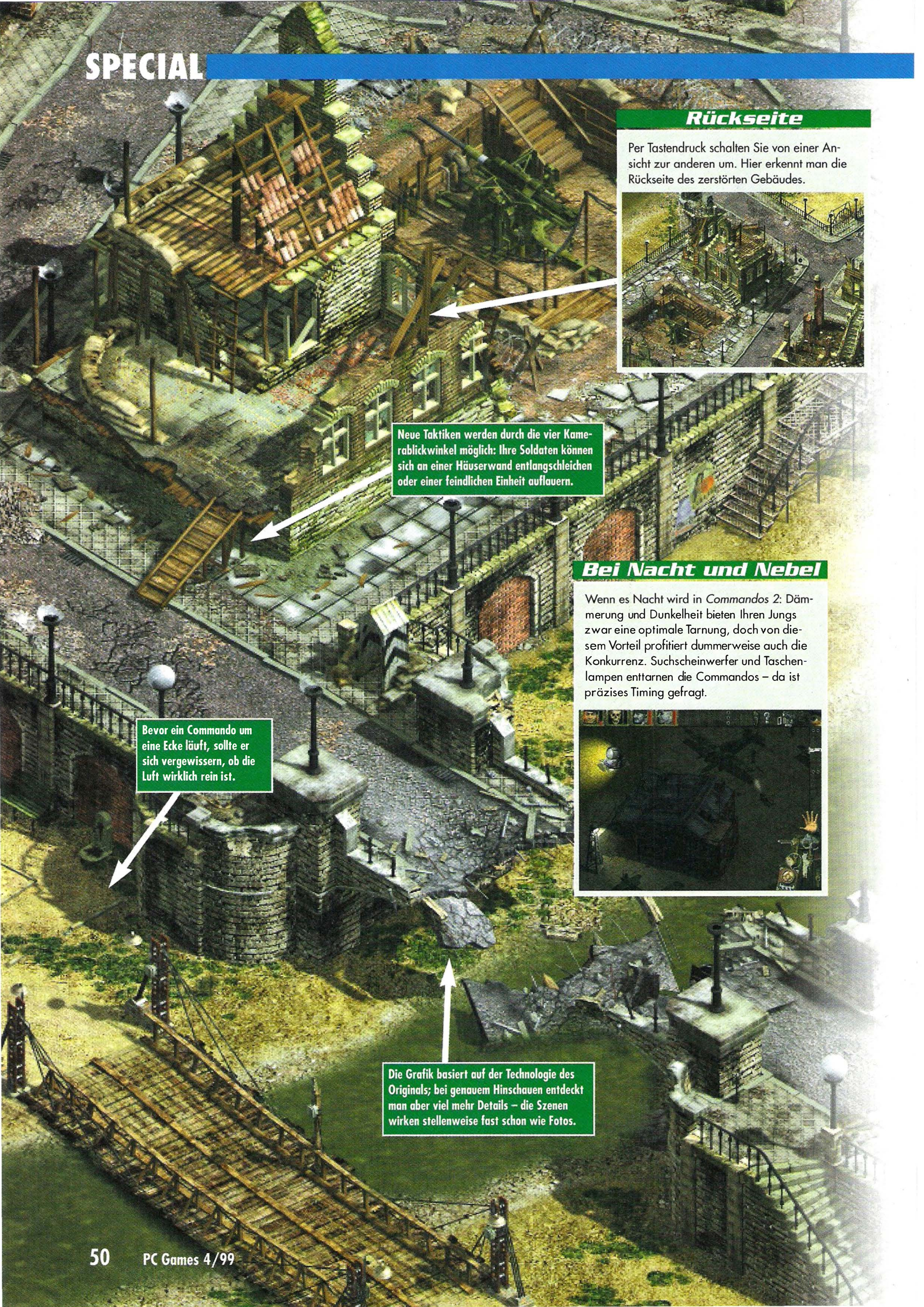
Das Ressourcen-Management im Spiel wird von der KI übernommen, so daß Sie sich nicht direkt darum kümmern müssen. Stimmt die Logistik nicht, müssen Sie aber damit rechnen, weniger Auswahl an Vehikeln zu haben oder vielleicht eine feindliche Stellung nur mit Fußtruppen stürmen zu müssen. Die Versorgungslage hängt nicht zuletzt von Ihrem Abschneiden in den vorhergehenden Missionen ab. Verlieren Sie einen Panzer, so ist er für immer futsch; besetzen Sie eine feindliche Stellung, gehören alle Fahrzeuge ab sofort zu Ihrem Bestand. Ein wichtiger Punkt neben der spielerischen Tiefe ist für Marc die Atmosphäre. „Mir sind die meisten Spiele zu sauber. Ich war im Golfkrieg, konnte mich 40 Tage lang nicht waschen – Krieg ist schmutzig, glaub' mir!" Das Resultat ist überzeugend, denn in *Flash Point* fliegt Ihnen der aufgewirbelte Dreck des vorausfahrenden Panzers um die Ohren, klebt Schlamm an der Windschutzscheibe Ihres Jeeps oder sind die Uniformen Ihrer Kameraden nur schwer von der Siegerin der jährlichen Schlamm-Catch-Weltmeisterschaft zu unterscheiden. Im Mehrspieler-Modus werden Sie sich mit menschlichen Gleichgesinnten bei Regen, Sturm, Tag oder Nacht bekriegen können.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Action/Simulation
Hersteller	Interactive Magic
Beginn	August '98
Status	Alpha
Release	Juli '99

Vergleichbar mit
Delta Force, Wargasm



Rückseite

Per Tastendruck schalten Sie von einer Ansicht zur anderen um. Hier erkennt man die Rückseite des zerstörten Gebäudes.

Neue Taktiken werden durch die vier Kamerablickwinkel möglich: Ihre Soldaten können sich an einer Häuserwand entlangschleichen oder einer feindlichen Einheit auflauern.

Bei Nacht und Nebel

Wenn es Nacht wird in *Commandos 2*: Dämmerung und Dunkelheit bieten Ihren Jungs zwar eine optimale Tarnung, doch von diesem Vorteil profitiert dummerweise auch die Konkurrenz. Suchscheinwerfer und Taschenlampen enttarnen die Commandos – da ist präzises Timing gefragt.

Bevor ein Commando um eine Ecke läuft, sollte er sich vergewissern, ob die Luft wirklich rein ist.

Die Grafik basiert auf der Technologie des Originals; bei genauem Hinschauen entdeckt man aber viel mehr Details – die Szenen wirken stellenweise fast schon wie Fotos.

Nach dem sensationellen Erfolg von Commandos blickt die Spielewelt gespannt nach Madrid, wo das mittlerweile 70köpfige Team von Pyro Studios neben der Zusatz-CD-ROM bereits am Nachfolger des Taktik-Knüllers und zwei bislang geheim gehaltenen Neuheiten arbeitet. PC Games hat für Sie brandheiße News zu den kommenden Titeln der neuen Superstars im Strategie-Bereich recherchiert.

Commandos 2 / Commandos Zusatz-CD: Im Auftrag der Ehre

Feuer und Flamme

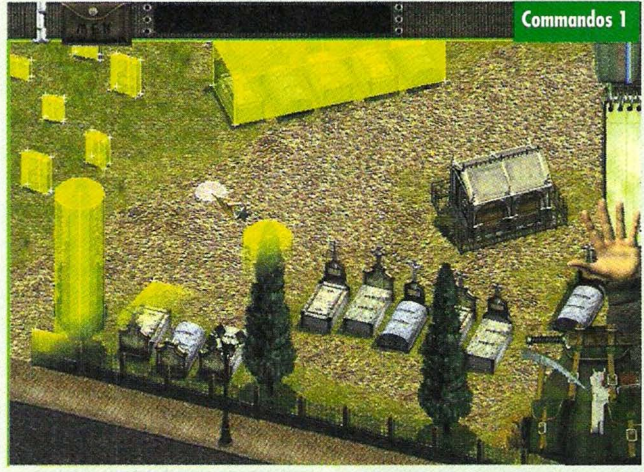
Im „richtigen Leben" bestreiten Pyro-Chef Javier Pérez und sein Bruder Ignacio ihren Lebensunterhalt damit, daß sie als wichtigster Großhändler Spaniens die Kaufhäuser und Versender des Landes mit Spielen beliefern. Wer tagtäglich so viele Titel zu Gesicht bekommt wie Javier und Ignacio, der könnte irgendwann auf die Idee kommen, selbst ein Computerspiel zu entwickeln. So war es auch im Falle von *Commandos*. Die Legende besagt, daß zu Beginn der Arbeiten gerade mal ein dünn beschriebenes Blatt Papier mit einer Grundidee für ein Strategiespiel vorlag, in dem ein halbes Dutzend hochspezialisierter, tapferer Söldner zu Sondereinsätzen im Zweiten Weltkrieg beordert wird. Dazu muß man wissen, daß für Projekte von der Größenordnung eines *Commandos* im Vorfeld umfangreiche Konzepte vorliegen müssen, ehe auch nur eine Zeile Programmcode getippt wird. In diesen Unterlagen wird jedes noch so nebensächliche Icon bis ins Detail beschrieben. Den Pérez-Brüdern genügte eine einzige DIN A4-Seite. Als provisorisch zusammengezimmertes Brettspiel hatte das *Commandos*-Spielprinzip bereits prima funktioniert, jetzt mußte es „nur" noch auf den Bildschirm umgesetzt werden. Und das war mit einigen Schwierigkeiten verbunden: „Wir hatten weder einen richtigen Zeitplan noch einen wirklich ausgefeilten Entwurf und bis zwei Monate vor der Veröffentlichung existierte noch nicht mal ein Projektleiter. Das erklärt auch, warum wir nach Mission 5 alles nochmal von vorn designen mußten, weil wir merkten, daß wir uns in einer Sackgasse befanden". Eine eiligst zusammenrekrutierte, 40 Mann starke „Laienspielgruppe" (vorwiegend Uni-Abgänger, meist ohne jegliche Computerspiel-Erfahrung) hat dann das Kunststück fertiggebracht, in Rekordzeit eines der besten PC-Spiele des vergangenen Jahres fertigzustellen – weltweit mehr als 800.000 mal verkauft, prämiert mit begehrten Auszeichnungen und fast überall ein Nummer 1-Hit, ob in Europa, in den USA oder in Australien. Und dabei war Eidos Interactive die einzige Firma, die sich ernsthaft für *Commandos* interessiert hat; alle anderen großen Hersteller hatten das Spiel mit der Begründung abgelehnt, es sei „zu anders" und damit unverkäuflich.

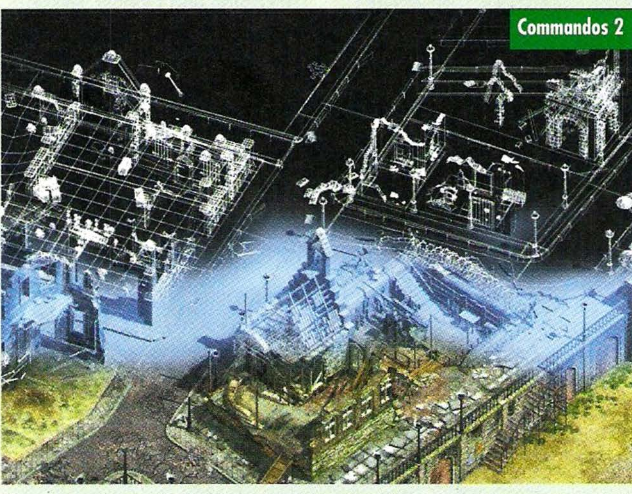
Ehrenamtlich unterwegs

Hunderttausende von *Commandos*-Spielern haben ihre sechs Einzelkämpfer mittlerweile durch alle 20 Missionen gelotst und können es kaum noch erwarten, bis die Zusatz-CD-ROM mit dem Untertitel *Im Auftrag der Ehre* auf den Markt kommt. Unterschied zu herkömmlichen Mission-CDs: Das Basisspiel wird nicht vorausgesetzt. Natürlich empfiehlt es sich, zuerst die einfacheren Missionen des Originals durchzuspielen, ehe man sich an das Zusatzpaket heranwagt. Denn die acht neuen Missionen erreichen mitunter die doppelte Größe der bisherigen Szenarien und weisen vom Start weg einen immens hohen Schwierigkeitsgrad auf, der durch mehr Gegner, besser bewachte Stützpunkte und komplexere Aufgabenstellungen bedingt ist. Unter anderem müssen deutsche Offiziere enführt, Gefangene befreit, Flugzeugprototypen sabotiert und Flakgeschütze sabotiert werden. Nach wie vor verlangt Ihnen der Taktikknüller gute Beobachtungsgabe und ein äußerst präzises Timing ab, doch immerhin haben Sie nun die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsstufen. Auswirkungen hat dies unter anderem auf die Menge der Gegner und deren Sicht- und Hörweite; außerdem wird Ihnen mehr Zeit zur Erledigung der Aufgaben zugestanden. Warum nur acht Missionen, fragt man sich in Anbetracht von immerhin 20 Einsätzen des Originals. „Wir haben nun mal keinen Generator, der uns gute Einsätze auf Knopfdruck liefert", verteidigt sich Javier Pérez. „Jedes Szenario wird quasi von Hand geplant, gerendert und programmiert". Für *Im Auftrag der Ehre* haben sich die Spieldesigner neue Schauplätze ausgesucht; die sechs Draufgänger sind unter anderem in Osteuropa (Bel-

DIE GRAFIK IM VERGLEICH

Im Gegensatz zu *Commandos* werden die Szenarien in *Commandos 2* nicht mehr aus einzelnen Bäumen, Gebäuden etc. erstellt, sondern in einem Guß gerendert.

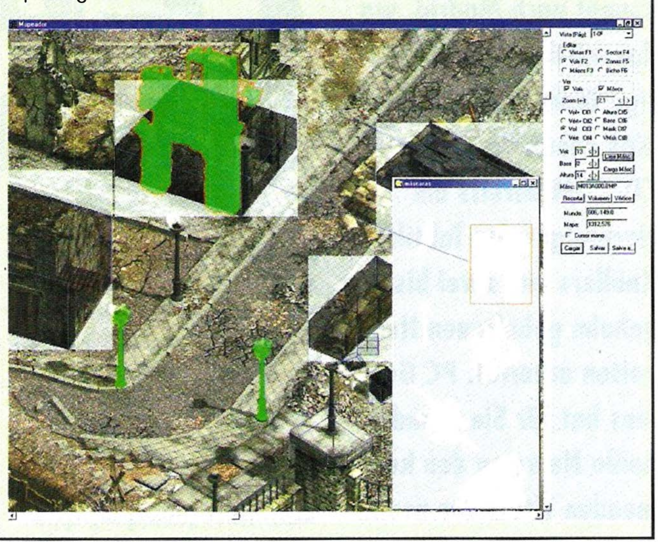

Commandos 1


Commandos 2

grad), Holland, Griechenland (Kreta), Deutschland (Bonn) und auf den Ärmelkanal-Inseln unterwegs. 35 Grafiker und Designer sind derzeit ausschließlich mit dem Feinschliff an der Zusatz-CD beschäftigt. Speziell im Bereich Grafik haben sich die Pyro-Techniker noch mal richtig ins Zeug gelegt: In den noch detailreicheren Landschaften werden Sie eine ganze Reihe neuer gerenderter Gebäude und Figuren entdecken, genauso wie Panzer, Schützenwagen und Flugzeuge vom Typ Me-262. Unter den neuen Animationen befindet sich auch ein deutscher Soldat, der – nur mit Unterhose bekleidet – über eine Wiese hüpft, nachdem ihn sein Kamerad aus einem Schuppen befreit hat. Wie der dort hingekommen ist? Der Green Beret (wahlweise auch der Spion) hat ihn überrumpelt, mit den funkelnigelnagelneuen Handschellen gefesselt, das bewußtlose Opfer geschultert, im Holzverschlag deponiert und ihm seine Uniform abgeknöpft. Nur einen Steinwurf entfernt ist eine neue Möglichkeit, um gegnerische Soldaten zu übertölpeln: Das Ablenkungsmanöver, das sich beliebig oft wiederholen läßt, bringt so manchen arglosen Wachposten dazu, seine Position zu verlassen oder sich zumindest für Sekundenbruchteile ablenken zu lassen. In just jener Wimpernschlag-Sekunde bietet sich auch die Gelegenheit zur lautlosen Messer-Attacke. Ähnlich funktioniert der Hey-toll-eine-Zigarettenschachtel-Trick; das Lockmittel nehmen Sie einfach besiegten Gegnern ab und verwenden das Päckchen immer wieder.

HINTER DEN KULISSEN

Im Commandos 2-Editor legen die Grafiker von Hand sogenannte Masken über Erhebungen und Hindernisse (Wände, Bäume usw.), damit die Spielengine die Sichtweiten korrekt berechnet.





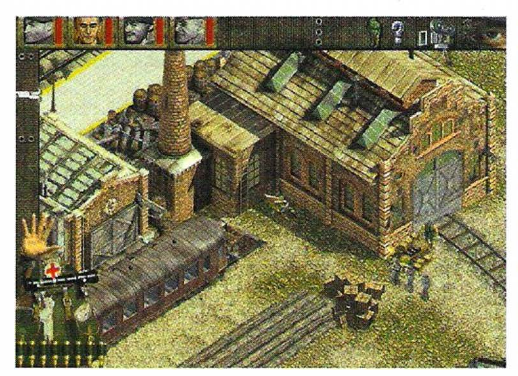
Geheime Fakten zu Commandos 2

Für den Oktober dieses Jahres plant Pyro den *Commandos*-Nachfolger, der erneut zur Zeit des Zweiten Weltkriegs spielt. Diesmal verschlägt es Ihre verwegene Truppe nach Japan und ins unwegsame Terrain des südostasiatischen Dschungels. Zusätzlich zu den Aufträgen in Städten und in offenem Gelände werden einige Szenarien auch im Inneren eines Gebäudes stattfinden. Abgesehen von einem Karteneditor wird Pyro Studios sämtliche Wünsche der Fans erfüllen können, darunter neue Fahrzeuge und Gegner, Missionen bei Nacht sowie Wettereffekte wie Nebel oder Regen. Mit dem Hinweis darauf, daß *Commandos 2* noch sieben Monate von seiner Fertigstellung entfernt ist und sich noch viele Details ändern können, stellt Javier Pérez bereits einige Gerüchte richtig. So werden im zweiten Teil wieder alle sechs Original-*Commandos* mit von der Partie sein und voraussichtlich durch zusätzliche Söldner ergänzt. Jedes Crew-Mitglied wird neben den bisherigen Fähigkeiten noch weitere beherrschen, darunter auch solche, die bislang bestimmten Einheiten vorbehalten waren. Schließlich war es bislang nicht so recht einsichtig, warum nur der Taucher das Schlauchboot steuern kann; so wird jeder Commando mit Granaten und Medi-Kits umgehen können, während die Steuerung von Vehikeln (U-Boote, Flugzeuge) weiterhin Spezialisten wie dem Fahrer vorbehalten bleibt. Beim Einsatz von Waffen wird der Scharfschütze freilich präziser zielen und treffen als etwa der Taucher. Der Clou an *Commandos 2*: Die Karten werden als Ganzes gerendert und nicht mehr Haus für Haus, Baum für Baum und Laterne für Laterne zusammengesetzt; dadurch sehen die Szenarien noch wirklichkeitsgetreuer aus. *Commandos 2* wird vor allem aus taktischer Sicht noch interessanter und raffinierter, weil es zukünftig gleich vier Kamerablickwinkel gibt. Spätestens dann wird man dankbar dafür sein, daß sich mittels Beobachtungsfenster alle wichtigen Aktivitäten ständig im Blick behalten lassen. Wen die etwas halbherzige TCP/IP-Netzwerkunterstützung von Teil 1 nicht glücklich gemacht hat, der wird sich über die Ankündigung freuen, daß für *Commandos 2* eine eigene Internet-Option in Planung ist. Und noch eine Neuerung, die vor allem der Atmosphäre zugute kommt: Wenn's brenzlig wird, soll zukünftig innerhalb der Missionen Musik erklingen – abgestimmt auf die jeweilige Situation.

„Commandos 2 wird das letzte Commandos für sehr, sehr, sehr lange Zeit bleiben."
Commandos-Schöpfer Javier Pérez

Die Zukunft der Pyro Studios

Schon jetzt steht fest, daß *Commandos 2* keine 3D-Beschleunigerkarten unterstützt. „Echte" 3D-Strategiespiele wie *BattleZone* oder ein 3D-*Commandos*, wie es beispielsweise Interactive Magic mit *Shadow Company* vorhat (siehe Special in dieser Ausgabe), kommen für Meister Pérez sowieso nicht in Frage: „Es ist wichtig, daß man ständig über alle Vorgänge die Kontrolle behält. Nichts haßt ein Spieler mehr, als wenn plötzlich





Ein ausgedehnter Bahnhof samt Drehscheibe steht im Mittelpunkt einer Mission des Commandos-Zusatzpakets.

Dinge passieren, auf die er keinen Einfluß hat. Sowohl Sieg als auch Niederlage wären in diesem Fall frustrierend." Nach dem Erfolg von *Commandos* ist absehbar, daß es demnächst eine Flut an plumpen Nachahmungen geben wird – was Javier aber keinesfalls schlaflose Nächte bereitet: „Es ist für uns eine Ehre, wenn andere Designer unsere Ideen kopieren." Daß man in *Dark Projekt: Der Meisterdieb* Leichen aus dem Blickfeld der Gegner räumen muß, um keine verräterischen Spuren zu hinterlassen, ist für ihn kein Zufall. Schon jetzt dämpft er allerdings die Hoffnungen der Fans, daß aus *Commandos* eine regelrechte Serie von *King's Quest*- oder *Wing Commander*-Ausmaßen entsteht: „*Commandos 2* soll so viele Neuheiten bieten, daß es auch problemlos als *Commandos 3* durchgehen könnte. *Commandos 2* wird das letzte *Commandos* für sehr, sehr, sehr lange Zeit bleiben. Wenn wir es übertreiben, dann ist die Marke tot – wir könnten den Spielern innerhalb kurzer Zeit keine wirklichen Innovationen bieten. Da machen wir doch lieber was ganz Anderes." Zum Beispiel die beiden noch namenlosen Pyro-Projekte, die kaum weniger einzigartig und innovativ als *Commandos* sind: Das erste Spiel muß man sich wie ein „*Commandos* in der Antike" vorstellen – Bogenschützen statt Zielfernrohrgewehre, Schwerter statt Schrotflinten, Kampfelefanten statt Panzern. Griechische und römische Festungen sind Austragungsort für spannende Missionen, an denen zusätzlich zu einzelnen Personen auch ganze Gruppen beteiligt sind. Der Clou an diesem Spiel: Anders als in *Commandos 1* und *2* sind die Szenarien nicht aus einer starren isometrischen Perspektive einsehbar; stattdessen können Sie sich beliebig hinein- und herauszoomen und das Spielfeld stufenlos drehen – so bleibt kein Winkel unentdeckt. Befürchtungen, daß dies auf Kosten der Spielgeschwindigkeit geht, entkräftet Pérez: „Wir richten die Spiele bewußt am spanischen Markt aus. Der technologische Standard ist hier weitaus niedriger als in Deutschland oder Frankreich – ein durchschnittlicher Pentium wird völlig genügen." Das „andere Spiel" ähnelt auf den ersten Blick einem Fantasy-Action-Rollenspiel à la *Diablo*, soll sich aber zu einem Adventure mit strategischen Elementen entwickeln. Angesiedelt in der Renaissance, sind es vor allem die unglaublich realistisch animierten Zeichentrick-Figuren, die dieses Spiel so interessant machen. Auch wenn PC Games bereits Einblicke in frühe Studien gewährt wurden, wollen die Pyro Studios frühestens zur E3 in Los Angeles (findet Anfang Mai statt) die ersten Bilder für die Öffentlichkeit freigeben. Wann die beiden Titel erscheinen, ist aber genauso ungewiß wie deren endgültige Namen; aufgrund des derzeitigen Entwicklungsstandes darf man von Anfang 2000 ausgehen.

Petra Maueröder ■

DIE DEMO

PC Games-Leser dürfen in diesem Monat exklusiv eine der acht Missionen des Zusatz-Paketes probespielen: Auf der Cover-CD-ROM finden Sie das „Gratwanderung"-Szenario, das Sie mit Sicherheit einige Stunden bestens unterhalten wird. Genauso wie die spätere Vollversion setzt die Demo keine installierte Version von *Commandos* voraus. *Im Auftrag der Ehre* kommt Ende März/Anfang April auf den Markt. Über die Qualitäten dieses Spiels informiert Sie PC Games in einem großen Testbericht in der kommenden Ausgabe.



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Pyro Studios
Beginn	Oktober '98
Status	Pre-Alpha
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
Commandos

Das Add-On

Die wichtigsten Neuerungen der Mission-CD im Überblick:

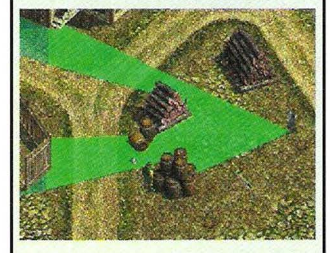
- Deutlich **größere Karten**
- **Höherer Grafik-Detailgrad**
- **Schwierigkeitsstufe „Einfach"** (reduziert u. a. die Sicht-/Hörweite der Gegner ein)



- **Zusätzliche Fahr- und Flugzeuge**



- **Handschellen** (Green Beret, Spion): Dienen zum Entführen von Opfern



- **Zigaretten** (alle Commandos): Gegner wird beim Schachtel-Aufheben/Zigaretten-Anzünden überrumpelt
- **Gewehr** (Fahrer): Schußwaffe mit unbegrenzter Munition und hoher Reichweite, aber ungenau (kein Zielfernrohr) und sehr laut (kein Schalldämpfer)
- **Schrotflinte** (Sprengmeister): effektive Waffe (ein Schuß genügt) mit langen Nachladezeiten und hoher Lautstärke (kein Schalldämpfer)

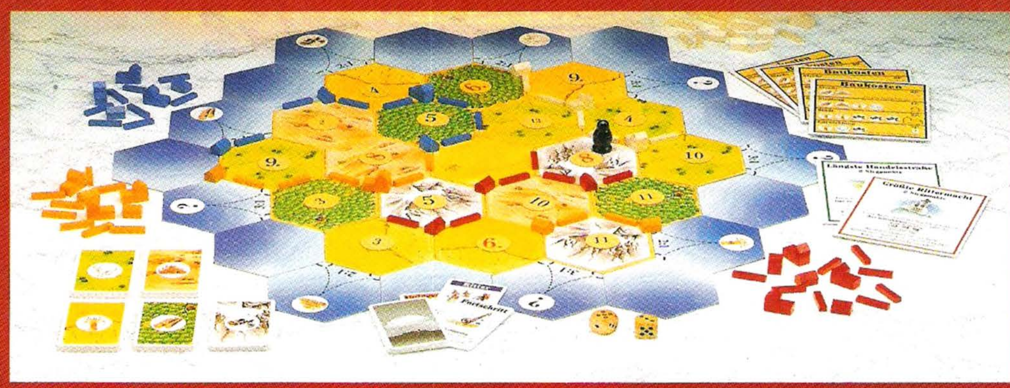


- **Stein** (alle Commandos): Lenkt den Gegner ab und lockt ihn von seinem angestammten Posten weg (unbegrenzt einsetzbar).

Die Siedler von Catan

Entdeckung

Was PC Games als erstes Spielemagazin in Ausgabe 11/98 enthüllt hatte, wurde auf der diesjährigen Spielwarenmesse in Nürnberg offiziell und schlug erwartungsgemäß wie eine Bombe ein: Funatics, die Macher des Blue Byte-Klassikers Die Siedler 2, entwickeln für Ravensburger Interactive die PC-Umsetzung des erfolgreichsten Brettspiels der vergangenen Jahre: Die Siedler von Catan. Schon jetzt haben wir erste Infos und Bilder für Sie.



Das Brettspiel, wie es Millionen Catan-Fans lieben: Erweiterungssets ergänzen die Insel um weitere Bauteile.

Thomas Häuser, Thomas Friedmann und Thorsten Knop strahlen um die Wette: Nach monatelangem Hin und Her (zeitweise war auch *Tomb Raider*-Konzern Eidos als Partner im Gespräch) haben sich die ehemaligen Blue Byte-Stars wenige Tage vor Beginn der Internationalen Spielwarenmesse mit Ravensburger Interactive geeinigt. In enger Zusammenarbeit mit der Catan Spiele GmbH und dem Brettspiel-Erfinder Klaus Teuber entsteht bei Funatics einer der sicheren Weihnachtshits 1999. Das Interesse am PC-*Catan* ist schon jetzt enorm: Seit der ersten PC Games-News-Meldung im Oktober vergangenen Jahres erreichen uns tagtäglich Anfragen begeisterter *Catan*-Anhänger, wann es denn endlich soweit sei. Mehr als 1,5 Millionen Exemplare hat der Frankh-Kosmos-Verlag bislang von diesem Strategiespiel samt der Zusatzpacks verkauft, das 1995 zum Spiel des Jahres erklärt wurde und seitdem regelmäßig zu den Bestsellern jedes Jahrgangs gehört. Und demnächst gibt's das süchtigmachende Kultspiel auch für Ihren PC – als rundenweise ablaufende Mischung aus Strategie und Handelssimulation.

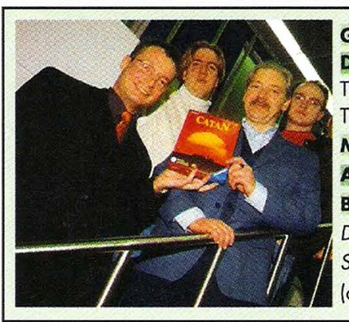
Worum geht's im Brettspiel?

In der Grundversion besteht die Insel von Catan aus insgesamt 19 sechseckigen Landschafts-Feldern (Schafweiden, Äcker, Wälder, Gebirge, Lehmkuhlen und eine Wüste), die bei jedem Spielstart neu angeordnet werden. Gewonnen hat derjenige, der durch den Bau von Siedlungen, Städten und Straßen und durch den Handel mit Mitspielern als erster zehn Siegpunkte einfährt. Als Siegpunkte zählen nicht nur die jeweiligen Niederlassungen, sondern auch bestimmte Ereigniskarten, die Sie sich mit Rohstoffen kaufen. Runde für Runde entstehen Pfade entlang der Hexfeldkanten, während neue Kolonien nur auf „Kreuzungen" gebaut werden dürfen. Die Konstruktion von Strassen und Dörfern verschlingt allerdings eine Menge Getreide, Lehm, Eisenerz, Wolle und Holz. Ihr Vorrat wird immer dann aufgestockt, sobald ein Spieler mit seinen beiden Würfeln eine Zahl zwischen 2 und 12 wirft und eine Ihrer Siedlungen an ein Hexfeld mit dieser Zahl grenzt. In diesem Fall erhalten Sie eine Einheit des entsprechenden Rohstoffs; bei Wald wäre das Holz, in Gebirgen Eisenerz und Äcker liefern Getreide. Was aber tun, wenn Ihnen zum Beispiel das Material für das Updaten einer Siedlung zur Stadt (liefert stets zwei Rohstoffe auf einmal) fehlt? Entweder tauschen Sie Ihre Lagerbestände in einem bestimmten Verhältnis gegen die benötigten Produkte ein oder Sie versuchen, Ihre Konkurrenten zu einem Tauschhandel zu überreden. So kann es passieren, daß ein Lehmbarren, eine Einheit Schafswolle und ein Ährenbündel im Austausch gegen zwei Fuhren Holz den Besitzer wechseln. Wenn Sie eine Sieben würfeln, dürfen Sie den gefürchteten Räuber auf einem beliebigen Landschaftsfeld plazieren, das von diesem Moment an keine Rohstoffe mehr abwirft. Zudem verliert jeder Spieler mit mehr als sieben Rohstoffkarten die Hälfte seines Besitzes. Da auch die sogenannte Seefahrererweiterung (ein Zusatzpaket, das die Möglichkeiten des Basisspiels ergänzt) enthalten ist, darf man gleich mehrere Inseln besiedeln und Handelslinien auf dem Seeweg einrichten. Anstatt des Räubers treibt hier auch ein Piratenschiff sein Unwesen.

Mit List und Tücke

„Das Handeln, Taktieren, Pokern, Verheimlichen, Anschwärzen und Einschmeicheln zwischen den Spielern ist sicherlich das, was vielen unheimlich Spaß macht. Außerdem ist es ein Spiel, bei dem das Ende und

FUNATICS



Gegründet: 1998
Designer: Thomas Friedmann, Thomas Häuser, Thorsten Knop
Mitarbeiter: 12
Aktuelle Projekte: Catan
Bisherige Projekte: *Die Siedler 2, Extreme Assault, Schleichfahrt, Incubation* u.v.m. (alles von Blue Byte)

Diese drei grundsympathischen Figuren haben es faustdick hinter den Ohren: Im sogenannten Freien Spiel können Sie sich herauspicken, gegen wie viele und welche Charaktere Sie antreten möchten. Unten: So könnte die Welt von Catan im fertigen Spiel aussehen.

der Sieger meist lange offen bleiben, wodurch die Spannung bis zur letzten Minute erhalten bleibt", schwärmt Funatics-Designer Friedmann. „Darüber hinaus spielt man immer wieder auf einem neuen Spielfeld mit neuen Gegebenheiten und es gibt viele kleine Sonderregeln, die immense Variationen reinbringen. Die Regeln sind leicht zu erlernen, aber die Spieltiefe und die Strategien sind extrem vielfältig und tiefgehend." Um dieser Vielfalt gerecht zu werden, wird Funatics zusätzlich zu einem Tutorial für Einsteiger mehrere Spielmodi einbauen. Während das „Freie Spiel" einen beliebigen Aufbau der Insel samt der Erweiterungen ermöglicht (wie man es vom Brettspiel her kennt), sind die Inseln, Gegner und Spielziele in den Einzelszenarien sowie in der Kampagne fest vorgegeben. Jene Kampagne besteht aus mehreren Missionen, die durch eine fortlaufende Story und Zwischensequenzen verknüpft werden.

Siedeln im Internet

Nachdem *Die Siedler von Catan* auf einem Brettspiel basiert, dürfte das Programm vor allem im Mehrspieler-Modus (Netzwerk, Internet) zur Höchstform auflaufen. Von einer Option, die mehrere Personen gleichzeitig an einem PC „siedeln" läßt, hat Funatics nach langem Überlegen Abstand genommen: „Wenn man sieht, welche Rohstoffe und Karten die anderen Spieler auf der Hand haben, geht vieles vom Spielprinzip kaputt." Da freilich auch die Kampagne und die Einzelszenarien Spaß machen sollen, besteht für die Programmierer die größte Herausforderung darin, den sechs Computergegnern (dargestellt durch gerenderte Zeichentrickfiguren) ein möglichst „menschliches" Verhalten zu verpassen und die fehlenden Mitspieler möglichst authentisch zu simulieren. Thomas Häuser erklärt, wie's funktioniert: „Der Spieler soll nicht das Gefühl haben, gegen tumbe Bytes anzutreten. Wir wollen die Gegenspieler zum Leben erwecken – jeder mit einem eigenen Charakter und Vorlieben, jeder mit individuellen Macken. Wie im richtigen Leben eben. Der Spieler soll den Eindruck haben, er spiele gegen Menschen." Da kann es schon mal vorkommen, daß cholerisch veranlagte Computergegner förmlich ausrasten, wenn sie sich übers Ohr gehauen fühlen – was natürlich zu äußerst „menschlichen" Fehler führt. Als kleines Bonbon können Sie sogar kleine Dialoge mit Ihren Konkurrenten sowie den Bewohnern Catans führen, um Meinungen und Tips einzuholen.

„Auf dem PC sind Dinge möglich, von denen ich beim Brettspiel immer geträumt habe, die aber einfach nicht umsetzbar waren."
Klaus Teuber, Spiele-Erfinder

Startschuß im Oktober 1999

Was sich beim Brettspiel in der Phantasie abspielt, darf der *Catan*-Spieler live auf seinem Monitor beobachten – und zwar in 1.024x768 Bildpunkten und 65.000 Farben. Ausgehend von der Übersichtskarte, können Sie jederzeit in eine isometrische Detailansicht umschalten, in der sich leibhaftige 2D-Siedler in einer 3D-Landschaft (komplett mit Häusern, Bäumen, Tieren usw.) abrackern. Wie in einem Aufbau-Strategiespiel können Sie dabei zuschauen, wie Straßen gebaut, Getreide geerntet und Schafe geschoren werden. „Wir erwecken die Welt von Catan buchstäblich zum Leben. Alles, was da kreucht und fleucht, wird detailiert dargestellt und animiert", verspricht Thorsten Knop, verantwortlich für die *Catan*-Grafik. Bei den Arbeiten an Zwischensequenzen und den Figuren-Animationen läßt sich Funatics von den Virgin Lands-Künstlern assistieren, die auch an Blue Bytes *Schleichfahrt* und Attics *Das Schwarze Auge 3* mitgerendert haben. Bereits seit Juni letzten Jahres arbeitet das achtköpfige Funatics-Team an diesem Titel; *Catan*-Entdecker Teuber hat dabei ein wachsames Auge auf die Entwicklung und trägt eigene Ideen bei. Der Name der PC-Version dieses Kultspiels wird übrigens schlicht „Catan" (Untertitel „Die erste Insel") lauten – aus dem gleichen Grund, der auch schon 1994 dazu führte, daß der ursprüngliche Titel *Die Siedler* wegen des gleichnamigen Computerspiels geändert werden mußte. Um Verwechslungen mit der Blue Byte-Serie auszuschließen, hat man sich auf „Catan" geeinigt. Neugierig geworden? PC Games wird die Fortschritte des Spiels bis zur Veröffentlichung im Oktober ´99 redaktionell begleiten und Sie Monat für Monat mit exklusiven Einblicken versorgen.

Petra Maueröder ■



Vom Drahtgittermodell zur fertigen Figur: Je nach Situation treten Ihnen die gerenderten Computergegner mit entsprechender Mimik und Gestik gegenüber.



Bei der Gestaltung der Zeichentrick-Zwischensequenzen (hier: Abbau von Eisenerz) haben sich die Grafiker am Disney-Stil orientiert, wie erste Studien zeigen.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Ravensburger
Beginn	Juni ´98
Status	Pre-Alpha
Release	Oktober ´99

Vergleichbar mit
Anno 1602



Theme Park 2 – Ride the Rides

Park & Ride

Der Alleinunterhalter unterhält nur sich selbst, ein verschwitzter Junge erbricht sich über seine Schuhe und ein kleines Mädchen fällt im Hintergrund schreiend aus der Achterbahn. So kennen und lieben wir unsere Themenparks.

Zwei Millionen Computerspielern aus aller Welt sind die Probleme eines Freizeitparks bestens bekannt, haben sie doch als Käufer von Bullfrogs *Theme Park* selbst die Leitung einer solchen Vergnügungsstätte übernommen. Obwohl mit Peter Molyneux der Erfinder dieses Spiels Bullfrog verlassen hat, wird es nach fünf Jahren endlich einen Nachfolger geben. Im Zeitalter der 3D-Engines wird sich die Art und Weise des Spielens allerdings gründlich ändern. Dies beginnt bei der Grafik: Wo vormals flache und klinisch saubere Landschaften Spielbrettatmosphäre verbreiteten, blickt man nun auf natürlich wirkende Gefilde mit sanften Hügeln und schroffen Klippen. Die Gebäude und Achterbahnen werden ebenfalls aus Polygonen zusammengesetzt, sogar Vögel und Regentropfen sind nun Hardware-beschleunigt. Was liegt da näher, als dem Spieler eine frei bewegliche Kamera zur Verfügung zu stellen, mit der er seinen farbenfrohen und komplett animierten Park aus allen Blickwinkeln begutachten kann. Bullfrog möchte die hübsch verpackte Wirtschaftssimulation zu einem actionreichen Zeitvertreib machen, dennoch bleibt das Management des Parks eine hohe Kunst. Trotz eines geringen Startkapitals muß man mit kostspieligen Attraktionen Besucher anlocken, die dann möglichst viel Geld für Eintritt, Souvenirs und Getränke ausgeben. Ob man nur das allgemeine Preisniveau festlegen oder mit dem Getränkelieferanten um den letzten Pfennig feilschen will, wird der Spieler selbst festlegen können. Die eigentliche Kunst besteht ohnehin darin, den Themenpark mit Attraktionen, Geschäften und Wegen derart geschickt anzulegen, daß Besucher aller Altersstufen möglichst lange bleiben wollen und beinahe unbewußt in der Schlange an der Frittenbude zum Stehen kommen. Ob das auf diese Weise verdiente Geld wie im ersten Teil von *Theme Park* in neue Ländereien oder in die Aktien der Konkurrenten investiert werden kann, steht im Augenblick noch nicht fest. Das Ziel der Programmierer ist es nämlich, den Spieler möglichst viel Zeit mit dem Aufbau seines Parks verbringen zu lassen und nicht mit der Kontrolle der Unternehmensbilanzen. Mit dem spektakulärsten Feature von *Theme Park 2* wird Bullfrog den sehnlichsten Wunsch aller Besitzer der Vorgängerversion und von *Rollercoaster Tycoon* erfüllen: einmal in den selbst erstellten Achterbahnen mitfahren zu dürfen. Da der 3D-Karte ohnehin sämtliche Grafikinformationen vorliegen, stellt es für die Programmierer kein Problem dar, die Kamera dicht über den Schienen entlangfliegen zu lassen. Die damit erzielten Effekte sind atemberaubend – und setzen modernste Hardware voraus. Denn die Fahrbetriebe, die Parkbesucher und nicht zuletzt die funktionslosen Landschaftsgrafiken werden individuell animiert und müssen auch in engsten Loopings und Kurven stets korrekt dargestellt werden. Dies dürfte einer der wichtigsten Gründe für den späten Release sein, schließlich werden erst im Herbst diesen Jahres ausreichend viele Pentium III-Rechner verkauft sein.

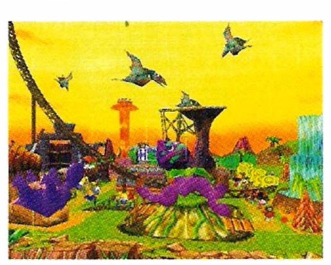
Harald Wagner ■



Der Spieler wird auch in Schaukeln und Karussells Platz nehmen können.



Auch mit einfachsten Fahrgeschäften können einige Besucher angelockt werden.



Halloween ist eines von insgesamt vier verschiedenen Grafiksets. Verlorenes Königreich, Weltraum und Fantasy ziehen jeweils unterschiedliche Besuchertypen an.



Mit diesen fünf Knöpfen kann der Spieler sämtliche Bereiche des komplexen Aufbau-Strategiespiels steuern.

Die Fahrt mit den selbsterstellten Achterbahnen ist nur eines der vielen optischen Features von Theme Park 2.

Die Parkbesucher werden erst in der Beta-Version als dreidimensionale Polygonobjekte dargestellt.

FACTS

Genre	WiSim
Hersteller	Bullfrog
Beginn	2. Quartal '98
Status	Alpha
Release	3. Quartal '99

Vergleichbar mit
Rollercoaster Tycoon, Theme Park 1

Giants – Citizen Kabuto

King Kong Kabuto

Hier geht es keinesfalls um die größte Football-Mannschaft der Welt, sondern um das Spiel mit der riesigsten Polygonfigur aller Zeiten. Doch dies ist nicht der einzige Superlativ in Giants: Das innovative Entwicklerteam von Planet Moon hat sich vorgenommen, mit brandneuen Ideen und wegweisenden grafischen Effekten ein Maximum an reinem Spielspaß zu bieten. Bei derart vollmundigen Versprechungen warfen wir nur allzu gern einen langen, langen Blick auf Citizen Kabuto und seine „Freunde".

In dem zu Recht hochgelobten *MDK* durften Sie in einer SciFi-Umgebung gegen die bösen Monster des Gunter Glüt antreten – und dabei so richtig auf den Putz hauen. Nachdem jedoch Shinys Action-Kracher nicht der gewünschte – und verdiente – Erfolg beschieden war, nahm das *MDK*-Entwicklerteam von Planet Moon das nächste Projekt ohne Shinys Unterstützung in Angriff. Design Director Bob Stevenson und seine Teamkollegen werkeln mittlerweile seit über einem Jahr an *Giants*, das seinen Vorgänger in puncto Einfallsreichtum noch um einiges übertreffen wird.

Bürger Kabuto

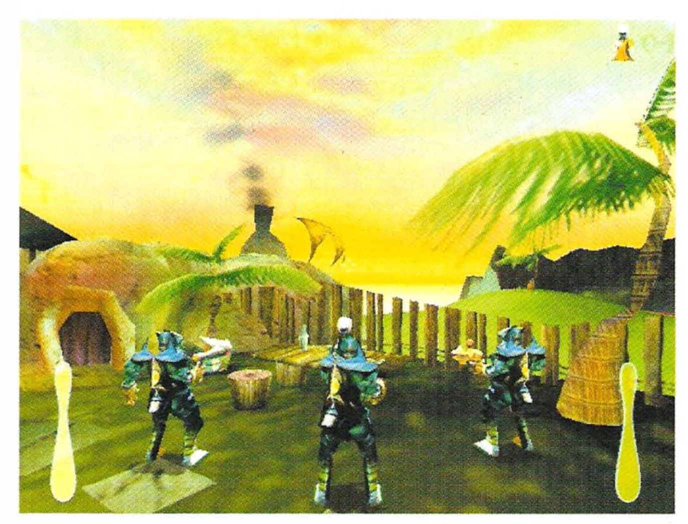
Ähnlich wie einige andere 3D-Action-Spiele der jüngeren Generation ist auch *Giants* sehr storylastig, was durch viele gerenderte Zwischensequenzen unterstrichen wird. Der Titel ist jedoch ein wenig mißverständlich, denn außer dem fernsehturmhohen Kabuto gibt es keine weiteren Giganten in dem exotischen Inselreich. Dabei ist der grobe Koloß selbst bloß ein Geschöpf der zauberkundigen Sea Reapers, die auf ein entlegenes Eiland fliehen mußten, als die Meccaryns mit ihren Raumschiffen in dieser Paradieswelt notlanden mußten. Kabuto sollte die kurz Meccs genannten Weltraumbummler vertreiben und so den früheren Zustand wieder herstellen. Leider



Sorgen die Meccs für die Ernährung der kleinen Smarties, so erweisen sich diese als äußerst hilfreich bei der Entwicklung neuer Waffen für die Meccs.

Kitsch as Kitsch can: Wie die Motive von Fantasypostern der 70er Jahre erscheint auch die abwechslungsreich gestaltete Landschaft in wunderschönen Pastellfarben.

Über das Meer kann der wasserscheue Kabuto den flinken Sea Reapers in ihren schnellen Schiffen nicht folgen.

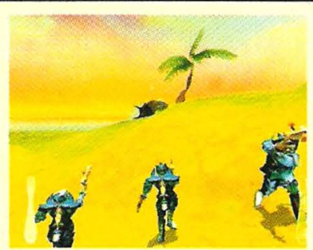

Die gerenderten Zwischensequenzen sind zwar kurz und vergleichsweise unspektakulär, doch fördern sie dafür die Entwicklung der spannenden Handlung.

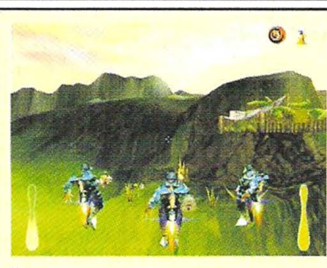
machte sich der Gigant recht bald selbständig, so daß sich die Sea Reapers auf einmal gegen zwei Feinde zur Wehr setzen mußten. Sie entscheiden sich zu Beginn des Spiels entweder für die Meccs, die Reapers oder den riesenhaften Kabuto. *MDK*-Veteranen wird sicherlich die Steuerung der draufgängerischen Astronauten am leichtesten fallen, denn diese kämpfen mit konventionellen Waffen und Strahlenkanonen. Dabei sind sie gar nicht scharf darauf, sich dauerhaft in dieser Welt anzusiedeln. Ihr sehnlichster Wunsch ist es, die defekten Raumschiffe zu reparieren und dann so rasch wie möglich Richtung Weltraum zu starten. Dies wäre den Sea Reapers gerade recht, denn das wilde Gebaren der Meccs geht ihnen doch mächtig auf die Nerven. Zum Glück verfügen die grazilen Amazonen über magische Kräfte, mit denen sie die Elemente beherrschen können; eine ihrer besonderen Spezialitäten ist es, Tornados zu beschwören, in deren Sog den Meccs das Lachen im Halse stecken bleibt. Wie ihr Name schon sagt, sind die Sea Reapers zudem hervorragende Seefahrer und können schnell über das Meer entkommen, falls sich ihre Gegner im Gefecht als zu stark erweisen. Trotz aller Verschiedenheiten stimmen beide Gruppen darin überein, daß sie als Kampfeinheit auftreten und sich gegenseitig unterstützen, wobei diese Einheit aus maximal sieben Personen besteht. Demgegenüber tritt Kabuto allein zum Kampf an. Das ist gut so, denn zwei von diesen Riesen würden die Kreaturen im einst so idyllischen Inselparadies nicht verkraften. Der


Die hübschen, aber nicht gerade zimperlichen Sea Reapers haben sich auf effektreiche Zaubersprüche spezialisiert.

Gigant kann nämlich umherfliegende Seevögel wie lästige Mücken zwischen seinen Pranken zerklatschen. Trampelt er über die Insel, so mag der eine oder andere Smartie unter den Megafüßen zerquetscht werden. Allerdings kann er nur so lange zerklatschen und zerquetschen, wie er genügend Nahrung findet. Und diese eine Schwäche Kabutos kennen seine Gegner. Tatsächlich ist *Giants* ein fast ebenso großer Genre-Bastard wie einst *Dungeon Keeper*. Nicht nur taffe Kämpfe müssen Sie bestehen, sondern auch Ihre eigene Gruppe formieren und deren Versorgung sicherstellen. Steuern Sie

Strategie der Meccs


Das Teamwork der Meccs klappt hervorragend: Während Sie einen der munteren Kämpfer steuern, folgen Ihnen die anderen automatisch nach und sichern den Vormorsch der Gruppe selbständig nach allen Seiten.


Über das Inventar können Sie die Art der Formation Ihrer Gruppe festlegen, also ob die Meccs beispielsweise als keilförmige oder als Blockeinheit angreifen sollen. Auch in der Luft verhalten sich die Meccs äußerst diszipliniert.


Um sich unerkannt ins gegnerische Lager schleichen zu können, tarnen sich die Meccaryns als Büsche. Diese Verkleidung sieht nicht nur lustig aus, sondern bewährt sich auch bei der Bekämpfung der Feinde.

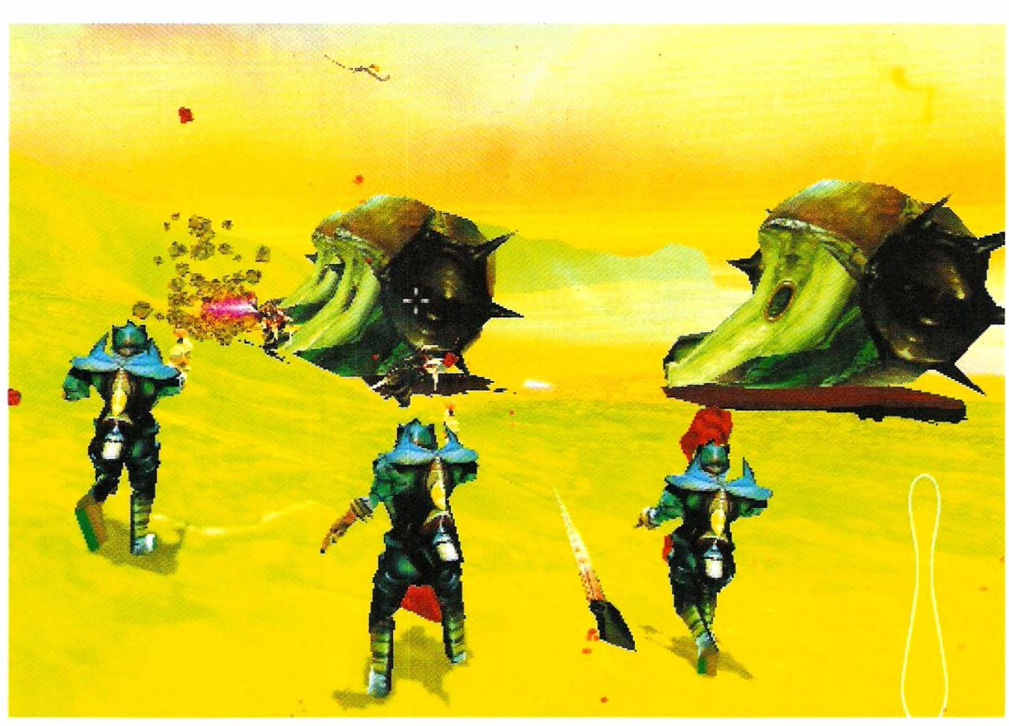

Über die Funktionstasten können Sie Ihren Mitläufer-Meccs zum Beispiel den Befehl zum Angriff auf das Nutzvieh geben. Bei gedrückter Umschalt-Taste flitzen die munteren Jäger doppelt so schnell über das Grasland.


Dieser E.T.-Klon hat Hunger – und da er selbst ein elender Wicht ist, müssen die Meccs für ihn auf die Jagd gehen.

Kabuto, so benötigen Sie natürlich gigantische Mengen an Frischfleisch.

Für den kleinen Hunger zwischendurch

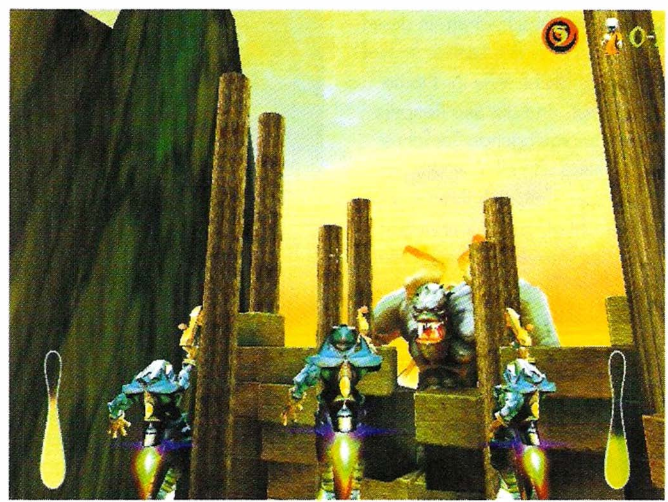
Die vielen Vögel der Inselwelt können als kleine Snacks schon einmal seinen Hunger dämpfen, aber um richtig satt zu werden, braucht Kabuto schon ein gutes Dutzend Vimps. Diese friedlichen Tiere ähneln Lamas, leben in Herden auf saftigen Weiden und sind die nachhaltigsten Proteinspender der ganzen Inselwelt. Weniger schmackhaft sind die kleinen Smarties, die keinesfalls so aussehen wie bunte Schokoladenpastillen, sondern eher wie knuddelige E.T.-Klons. Die Smarties sind besonders clevere Erfinder und stets bereit, den Meccs bei der Weiterentwicklung ihrer Waffensysteme zu helfen; dafür verlangen sie lediglich ein paar deftige Brocken Vimp-Fleisch. Der Gigant steht solchen Liebenswürdigkeiten gleichgültig gegenüber: In der Not frißt Kabuto eben auch Smarties. Obwohl *Giants* gewiß nicht die Komplexität der Action-Strategie-Mixtur *Rainbow Six* aufweist, sind doch eine Reihe von strategischen Entscheidungen zu treffen. Zum einen müssen Sie die Formation und Bewaffnung Ihrer Gruppe festlegen. Dies findet in einem übersichtlich gestalteten Inventar statt, in dem Sie u. a. erfahren, über welche Mengen an Erfahrung und Lebensenergie die jeweiligen Kämpfer verfügen. Als einzige der drei gegnerischen Gruppen muß Kabuto allein zurechtkommen. Doch dafür kann er überall Fallen aufstellen, um ohne große Anstrengung in den Genuß einer knusprigen Zwischenmahlzeit zu kommen. Die witzigen, teilweise ziemlich abgefahrenen Ideen des Teams von Planet Moon erinnern häufig an die bizarren Konzepte eines Peter Molyneux oder des von Design-Chef Bob Stevenson vergötterten *Daikatana*-Chefs John Romero.



Fiese, wurmartige Wesen kommen aus diesen Kapseln gekrabbelt und schleudern riesige Feuerbälle nach den Meccs.

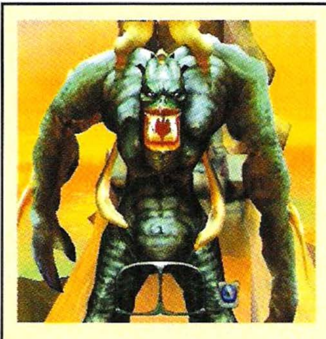
Molyneuxismus

Zu Beginn des zweiten Levels der Meccs-Kampagne stoßen die wilden Weltraum-Abenteurer auf einen kleinen Smartie, der sich lautstark darüber beklagt, daß seine Frau entführt worden ist. Der kleine Kerl hat nämlich Hunger und besagte Ehegattin ist die einzige, die in die Kunst des Kochens eingeweiht ist. Ein anderes launiges Feature ist die Flugfähigkeit der Meccs. Mit einem Düsenrucksack auf dem Rücken können sie abheben und ihre Feinde aus der Luft



Wie der Riesenaffe King Kong befindet sich Kabuto zum Spielbeginn hinter einer hohen Mauer. Aber wehe den Meccs und Reapers, wenn diese zu Bruch geht!

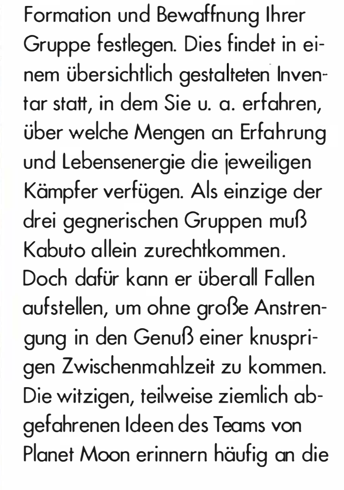
Flotter Dreier



Kabuto

Kabuto ist etwa so groß wie 20 übereinandergestapelte Meccs. Natürlich benötigt solch ein riesiger Kerl eine Menge Nahrung. Verschiedene Tierarten, aber auch unvorsichtige Gegner läßt sich Kabuto schmecken. Bekommt er hingegen nichts mehr zu essen, dann wird er schwächer und kann leichter von den Meccs oder Reapers besiegt werden. Eine besondere Stärke des Giganten ist sein gutes Gehör, mit dessen Hilfe er leicht ausmachen kann, wenn eine unvorsichtige Kreatur in einer seiner Fallen zappelt.

Meccaryns



Die Meccaryns, kurz Meccs, sind sieben draufgängerische Proleten mit viel Spaß an wilder Action. Während sie die Landschaft erkunden, plappern sie sich zudem dumm und dusselig. Als Kämpfer sind sie äußerst gruppenorientiert: Sie geben sich gegenseitig Feuerschutz und fliegen bei Angriffen mit ihren Jetpacks in strenger Formation gegen den Feind. Als technikbesessene Astronauten sind sie ständig auf die Verbesserung ihrer Waffensysteme bedacht, wobei ihnen besonders die dienstbaren Smarties hilfreich zur Hand gehen.

Reapers

Die Sea Reapers sind bezaubernde Amazonen, deren Stärke ihr besonders feiner Geruchssinn ist. Außerdem beherrschen sie mit ihren Langbooten die Meere rund um die Inselwelt des Fantasy-Reiches Eden. Im Gegensatz zu ihren Erzfeinden, den Meccs, verfügen sie nicht über moderne Waffensysteme. Dafür stehen ihnen eine Menge wirkungsvoller Zaubersprüche zur Verfügung, die im Zweifelsfall mindestens so stark sind wie eine Laserkanone der Meccs oder ein Prankenhieb des Riesen Kabuto.

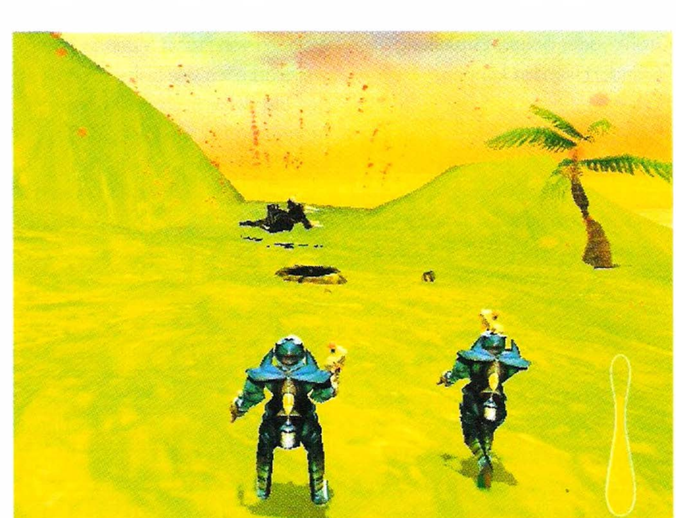


Entscheiden Sie sich für die Gruppe der Meccs, so beginnen Sie mit einer Spielfigur, die ihre Mitstreiter erst suchen und teilweise sogar aus mißlichen Situationen befreien muß.

attackieren. Wie in *Outwars* ist die Flug-Energie allerdings zeitlich begrenzt, so daß die Meccs zwischendurch immer wieder landen müssen, damit sich die Energietanks wieder aufladen. In den Kampfpausen stehen diese überdies nicht stocksteif herum, sondern machen Lockerungsübungen oder blödeln einfach herum. Neben den witzigen Figuren besticht die originelle Fantasy-Landschaft. Jede der über 40 Welten entführt den Spieler in neue Fantasy-Regionen, die ganz nach Belieben umgestaltetwerden können. Die Sea Reapers etwa sind in der Lage, Hindernisse zu errichten, die Kabuto nicht überwinden kann. Dieser kann hingegen seine Fallen so gut tarnen, daß Meccs arglos hineintappen. Glücklicherweise wächst die Erfahrung dieser wilden Streiter von Level zu Level, so daß sie bald genau darüber Bescheid wissen, welche Stellen sie meiden sollten. Geschieht es jedoch, daß einer Ihrer Reapers von den Meccs gefangen wird, so können Sie ihn gegen eine Handvoll Smarties eintauschen. Solche Tauschgeschäfte sind mitunter sinnvoller als ein rücksichtsloser Vernichtungskrieg, denn ein Raubbau an der Umwelt hat unangenehme Folgen: Zerstören Sie sämtliches kreatürliches Leben auf einer Insel, dann fehlen Ihnen bald die Nahrungsmittel.

Pastell

Eine der großen Leistungen der Entwickler ist neben dem überragenden Gameplay und der witzigen Story sicherlich die wunderschöne Grafik. Die abwechslungsreichen Landschaften leuchten in den buntesten Pastelltönen, was der comicartigen Atmosphäre des ganzen Spiels sehr zugute kommt. Sowohl bei der Gestaltung des Festlandes als auch beim Design des Himmels und der Wasseroberflächen wurde darauf geachtet, daß keine graubraunen Texturen à la *Q2* optische Langewei-



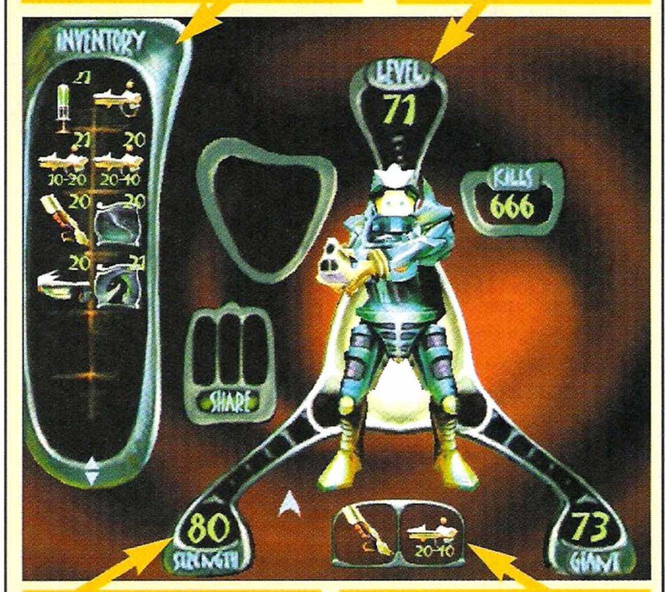
Neben friedlichen Vögeln und Smarties leben auch aggressive Tiere in dieser paradiesischen Inselwelt. Die Meccs tun gut daran, deren Bauten zu zerstören.

Inventar

Wie im Rollenspiel können Sie die Ausstattung Ihrer Figuren genau festlegen. Lustige Animationen während der Ein- und Umkleideaktionen zeugen vom Witz der Entwickler.

Nicht nur verschiedene Waffen können hier ausgewählt werden, sondern auch Rüstungsgegenstände sowie Spritzen, deren grüne Flüssigkeit verlorene Lebensenergie wiederherstellt.

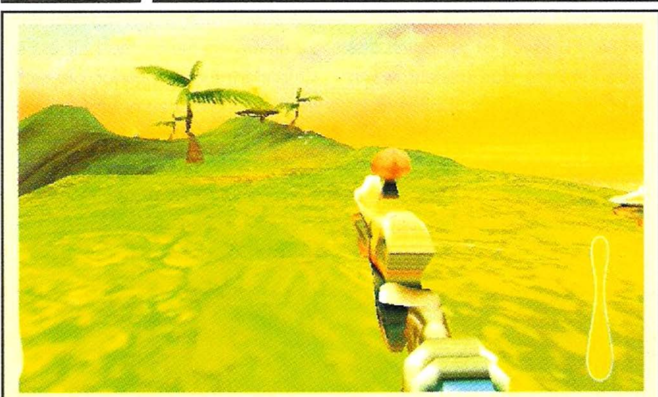
Erfahrungswerte werden genauso angezeigt wie die gesamte Menge der bereits erledigten Feinde sowie die Art der Rüstung.



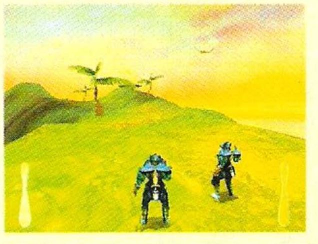
Diese Anzeige enthält Informationen zur Stärke der jeweiligen Figur. Sie können jede Figur Ihrer Gruppe ganz nach Wunsch mit Waffen und sonstigen Goodies ausstaffieren.

In diesen beiden Feldern werden die aktuellen Waffen angezeigt. Die dreiläufige Strahlenflinte ist sicherlich sehr eindrucksvoll – für den Nahkampf ist sie weniger gut geeignet.

Perspektiven



Ich-Perspektive: Wie in handelsüblichen 3D-Shootern können Sie in die Haut eines der Meccs schlüpfen. Die gute Übersicht geht dadurch jedoch flöten.



Tomb Raider-Perspektive: Die allerbeste Kontrolle über Ihre Spielfiguren haben Sie, wenn Sie sich einige Meter hinter ihnen befinden.

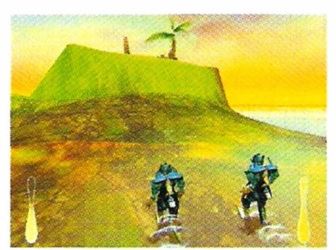


Flexible Ansicht: Hier verharrt die Kamera an einem bestimmten Punkt, während Ihre Meccs oder Reapers munter weitermarschieren.



Nicht nur 08/15-Knarren tragen die Meccs mit sich herum, sondern auch effektvolle Strahlenwaffen und dreiläufige Gewehre, mit denen sie Kabuto tüchtig einheizen.

le aufkommen lassen. Der grafische Leckerbissen sind aber sicherlich die Figuren, die mitunter aus bis zu 3.000 Polygonen bestehen; allerdings nur dann, wenn sie sich in unmittelbarer Nähe des Betrachters aufhalten: Stellt man eine flexible Perspektiv-Wahl ein, dann wird die Anzahl der Polygone immer weiter reduziert, so daß nicht unnötige Rechenleistung beansprucht wird. Daher wird *Giants* wohl auf einem schwächeren Pentium II-System mit 32 MB Arbeitsspeicher flüssig laufen. Bereits im Pre-Alpha-Stadium der Programmierung unterstützt das Spiel 3Dfx-Chips und bietet atemberaubende Blend- und Feuer-Effekte. Besonders eindrucksvoll ist sicherlich das gleißende Licht, das entsteht, wenn die Sea Reapers tiefe Spalten in die Landoberfläche zaubern.
Bei all ihrer Vernichtungsarbeit wirken diese sirenenartigen Geschöpfe in ihrer spärlichen Bekleidung äußerst sexy. Die Meccs erwecken in ihren Astronautenanzügen den Eindruck, als handle es sich um gestrandete Alien-Proleten auf Sauftour. Das Prachtstück bleibt jedoch Kabuto: Sein gewaltiger Leib, die riesigen Fangzähne und die enormen Pranken machen ihn zu einem absoluten Muß für experimentierfreudige Spieler, die nicht immer die gleichen öden Marines und Endzeitkämpfer lenken wollen. Dabei ist die Steuerung hier denkbar einfach: Wie in den meisten anderen Action-Titeln bewegen Sie die Meccs oder Sea Reapers mit den Pfeiltasten und kämpfen bzw. zaubern per Mausklick. Die verschiedenen Kamera-Perspektiven wählen Sie mit den Zifferntasten an, Befehle an die übrigen Mitglieder Ihrer Einheit erteilen Sie über die Funktionstasten. Der Gigant läßt sich – als Ein-Mann-Armee – noch einfacher lenken und über die Taste S können Sie jederzeit Kabutos Gesundheitszustand in Erfahrung bringen. Das Hauptmenü läßt sich ebenfalls aus dem Spiel heraus aufrufen, so daß rasch Grafik- oder Sound-Einstellungen verändert werden können.



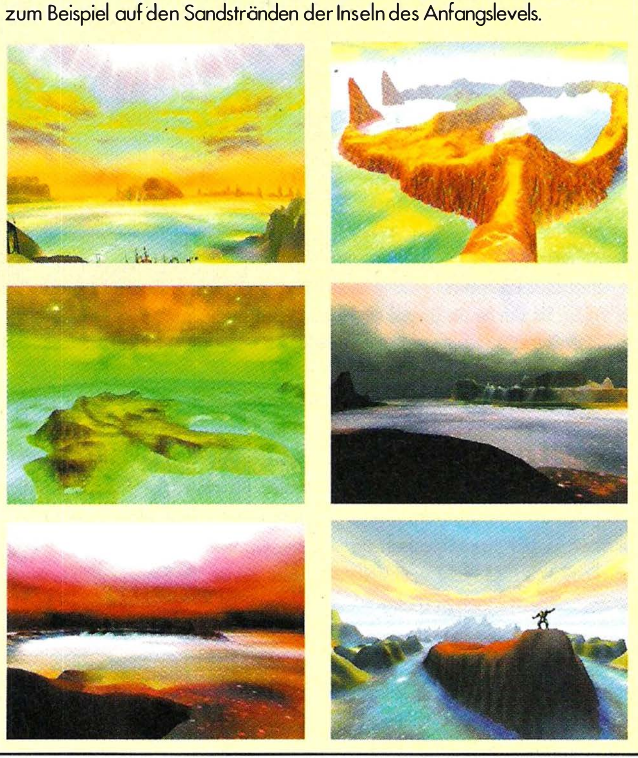
Noch schöner als in *Tomb Raider 3* kräuseln sich hier die Wellen, wenn die Meccs durch flache Gewässer waten.



Über solch ein mickriges Pistölchen kann Kabuto nur lachen. Hier braucht man schon eine ganze Mecc-Schwadron, um gegen den gefährlichen Koloß zu bestehen.

Die Welten

Die insgesamt über 40 verschiedenen Inseln des Paradiesreiches bieten ein enorm großes Maß an Abwechslung. So kann das Nahrungsangebot von Eiland zu Eiland deutliche Unterschiede aufweisen. Auch die Möglichkeiten zur Veränderung der Landschaft sind auf den felsigen Atollen geringer als zum Beispiel auf den Sandstränden der Inseln des Anfangslevels.



Gigantic

Unreal war schon deshalb so genial, weil sein fesselnder Soundtrack nachdrücklich die geheimnisvolle Atmosphäre des Spiels unterstützte. Auch in *Giants* werden Ihre Ohren mit gigantischer Musik verwöhnt. Die exotisch wirkenden Tracks mit ihren nahöstlichen Schalmeienklängen erinnern stark an *Magic Carpet*. Doch noch ein anderes Element erscheint wie aus dem Bullfrog-Klassiker importiert: Auf einigen der Inseln leben furchteinflößende Wesen, die sich genauso wie die Riesenwürmer von *Magic Carpet* in die Erde eingraben und Feuerbälle gegen die Meccs schleudern. Damit Anfänger nicht gleich im Feuerhagel elendig zugrunde gehen, haben die Entwickler für drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gesorgt. Bereits in der Frühphase der Spielplanung wurde zudem an einer interessanten Multiplayer-Option gearbeitet, die es – natürlich – nur maximal drei Spielern ermöglicht, im Netzwerk oder über das Internet gegeneinander anzutreten. Sollten die sechs Mannen von Planet Moon so emsig weiterarbeiten wie bisher, dann können Sie vielleicht schon im April als King-Kong-Double über sandige Eilande trampeln.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Interplay
Beginn	November '97
Status	Alpha
Release	April '99

Vergleichbar mit
MDK, Outwars

Need for Speed 4: High Stakes

Raser und Gendarm

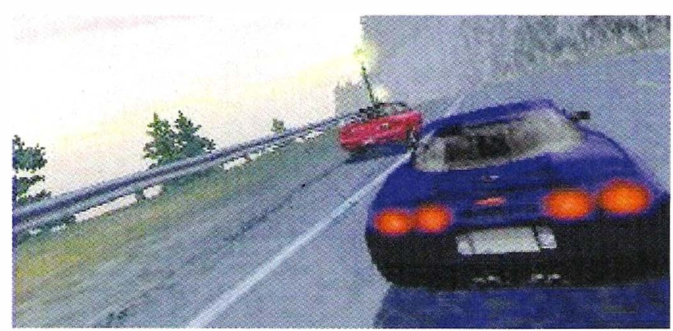
Das ist doch zu schön, um wahr zu sein: Kaum ein halbes Jahr, nachdem Rennfreaks zum dritten Mal in einem Need for Speed-Racer das Gaspedal bis zum Anschlag durchdrücken konnten, kündigen EA das baldige Erscheinen eines Nachfolgers an. Wir geben Ihnen jetzt schon einen Überblick darüber, auf welche neuen Features Sie sich bei High Stakes freuen dürfen.

Die Windschutzscheiben erlauben es, einen Blick ins Innere des Wagens zu werfen. Dort kann man sehen, wie sich der Fahrer in steilen Kurven zur Seite lehnt.

Wetterbedingungen werden realistisch simuliert. Fahren Sie zum Beispiel über eine vereiste Fahrbahn, dann empfiehlt es sich, einen niedrigeren Gang zu wählen und beim Bremsen vorsichtig zu sein.

Schrammen Sie mit Ihrem Wagen an einer die Fahrbahn begrenzenden Böschung entlang, dann wirken sich die dabei entstandenen Schäden auf das Fahrverhalten aus.

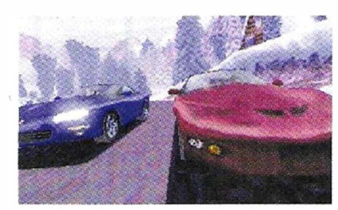
Das Rezept der Serie ist simpel, aber enorm reizvoll: Sie fahren mit stark überhöhter Geschwindigkeit in einem rasanten Superschlitten wie dem Lamborghini Diablo über eine Strecke, die richtiggehend dazu auffordert, die Tachonadel in die Waagerechte zu zwingen. Eine realistische Umgebungsgrafik, hervorragende Effekte wie aufwirbelnder Staub und eine erstklassige Fahrphysik sorgen für pures Rennvergnügen. Getoppt wird dieser Spaß noch dadurch, daß Ihnen im Verfolgungs-Modus eine Kolonne flinker Streifenwagen dicht auf den Fersen ist und auch nicht davor zurückschreckt, wuchtige Straßensperren aufzustellen.
Need for Speed 4 (= *N. f. S. 4*) weicht in der grundsätzlichen Funktionsweise nicht von seinen Vorgängern ab, doch gibt es bei näherer Betrachtung so manch interessante Neuerung zu bestaunen. Zum einen stehen jetzt statt einem immerhin zwölf verschiedene Turniere zur Verfügung. Dort können Sie jedoch nicht mehr einfach gegen irgendwelche Hindernisse brettern und dann fröhlich weiterfahren, sondern die erlittenen Schäden wirken sich direkt auf das Fahrverhalten aus. Weiterhin müssen Sie ordentlich Kohle dafür abdrücken, wenn Ihre Karosserie in einem Crash demoliert wird. Endlich ist es auch möglich, Ihren Wagen upzudaten oder sogar den Flitzer der Konkurrenz einzusacken, wenn Sie der ständig Ihr Schlußlicht zeigen.
Bei den Verfolgungsrennen gegen die Polizei haben die Entwickler ein raffiniertes Feature eingebaut: Während der Fahrt haben Sie die Chance, den Polizeifunk abzuhören, so daß Sie immer darüber informiert sind, was der Gegner vorhat. Auf diese Weise sind Sie frühzeitig in der Lage, Vorsichtsmaßnahmen gegen angedrohte Straßensperren zu treffen. In *N. f. S. 4* können Sie zudem erstmals in die Rolle der Ordnungshüter schlüpfen und wilde Raser von der Fahrbahn drängen. Die größte Herausforderung neben der überragenden Gegner-KI ist hier das Zeitlimit, das Ihnen nur wenige Minuten läßt, um den Speedfreaks das Handwerk zu legen.

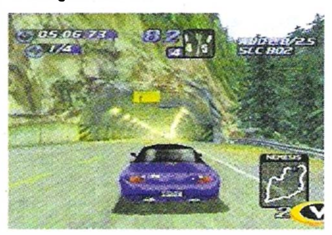

Leider stehen bislang nur Screenshots der PlayStation-Version zur Verfügung.

Adrenalinstoß

Obwohl die Entwickler ihr Hauptaugenmerk auf die Steigerung der Wirklichkeitsnähe gelegt haben und derzeit für eine verbesserte KI sorgen, liegt ihnen genauso eine Modernisierung der Grafikengine am Herzen. Zwar wird sich am grundsätzlichen Look nichts ändern, aber hervorragend simulierte Wetterbedingungen, ein größerer Detailreichtum der Umgebungsgrafik sowie neuartige Transparenz-Effekte versprechen gesteigertes Rennvergnügen. Sogar die Nummernschilder kann der Spieler jetzt ganz nach Wunsch selbst gestalten. Natürlich werden unter den mindestens 15 Wagen die neuesten Modelle von BMW, Ferrari und Mercedes vertreten sein. Diese werden noch um einiges besser aussehen als bei den Vorgängern, denn sogar die Innenräume werden sorgfältig nach Originalvorlagen gestaltet. Wenn Soundtrack und Multiplayer-Modus in *N. f. S. 4* auch nur annähernd so spitzenmäßig ausfallen wie im dritten Teil, dann dürfen Sie sich hier auf eine ganz rasante Leckerei freuen.

Peter Kusenberg ■


Auch im vierten Teil der Serie kann man als Verkehrsrowdie gegen flinke Streifenwagen antreten.


Die superbe Grafik des dritten Teils soll noch weiter verbessert werden.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Beginn	Oktober '98
Status	Pre-Alpha
Release	2. Quartal '99

Vergleichbar mit
Need for Speed 3, Have a N.I.C.E. day

Schon die beiden ersten Teile der Heroes of Might & Magic-Reihe konnten eine große Fangemeinde begeistern. Der gelungene Mix aus Fantasy, Rollenspiel und Strategie hat überzeugt. Dieses Jahr setzt 3DO noch einen drauf. Lesen Sie, was Sie vom neuesten Teil der Heroes-Serie alles erwarten dürfen.

Heroes of Might & Magic III

Leicht poliert



66% mehr Übersicht ergeben sich aus der Umstellung auf 800x600 Pixel. Ansonsten hat sich auch im rundenbasierten Kampfmodus nicht allzu viel geändert.



Man mußschon zweimal hinsehen, um Unterschiede zum Vorgänger zu entdecken.

Die Geschichte von *Heroes of Might and Magic III* leitet sich direkt aus Ereignissen des Rollenspiels *Might and Magic VI* ab. Die Königstochter Catherine erfährt, daß ihr Vater gestorben ist und sein Reich Erathia in Gefahr ist. Nach einer langen Seereise erreicht sie ihre Heimat und nimmt sich vor, Erathia zu befreien. In sechs Kampagnen kann der Spieler das Schicksal des Königreichs bestimmen. Dabei können Sie sich auf die Seite des Guten oder des Bösen schlagen – außerdem gibt es noch die Möglichkeit, als neutrale Macht ins Geschehen einzugreifen. Das bewährte Spielprinzip des Vorgängers hat man beibehalten und ausgebaut: Mehrere Helden und deren Armeen werden vom Spieler auf Rundenbasis über die Karte geschickt – dabei werden Schätze eingesammelt, herumlungernde Monsterhorden aufgemischt und Rohstoffquellen (Gold-, Erz-, Quecksilber- und Edelsteinminen etc.) annektiert. Auch wenn der militärische Aspekt im Vordergrund steht, müssen Sie Ihr Reich gut verwalten. Die eroberten Rohstoffe und das Gold erlauben Ihnen den Ausbau Ihrer kleinen Dörfer zu mächtigen Wehrburgen, die wiederum den Nachschub an der Front sichern.

Kleine Detailverbesserungen

Die Devise bei 3DO scheint „Von allem mehr" gewesen zu sein: 16 statt 12 Heldentypen, 118 verschiedene Kreaturen, 128 versteckte Artefakte, acht Städtetypen statt der bisherigen sechs sowie mehr Zaubersprüche und neue Gebäude sorgen für ein weitaus komplexeres Spiel. Die Hex-Schlachtfelder und Karten wurden vergrößert und werden zugunsten der besseren Übersicht in 800x600 (statt 640x480) Bildpunkten angezeigt. Trotz höherer Auflösung und größerer Farbtiefe wirkt das Spiel immer noch grafisch schlicht und in puncto Zeichenstil eher kindlich. Kenner der Serie können über die Mängel in der Darstellung jedoch ohne weiteres hinwegsehen, da das Spielprinzip mehr denn je fasziniert. Gänzlich neu sind unterirdische Karten, die über Portale an der Oberfläche betreten werden können. Ein neues Artefakt – der Heilige Gral – eröffnet zusätzliche Optionen. Sobald man den Gral gefunden hat, können in jeder Stadt spezielle Gral-Gebäude errichtet werden, die neue Einheiten produzieren. Die vorliegende Betaversion läuft bereits recht stabil, ist jedoch noch sehr unausgewogen, was die Gegnerstärke angeht. Die Feinde sind besonders zu Anfang viel zu schwer zu besiegen. Auf Anfrage teilte 3DO mit, daß man dieses Manko noch beseitigen werde.

Thomas Borovskis ■



Von 28 unterschiedlichen Skills kann jeder Charakter bis zu acht gleichzeitig erlernen. Jede Spezialfähigkeit gibt es in den „Ausbaustufen" Beginner, Advanced und Expert.

Per Drag&Drop kann der Held wie ein „Anziehpüppchen" ausstaffiert werden. Die vielen Slots bieten reichlich Platz für Rüstung, Waffen und Amulette.

Mittels dieser neuen Schaltflächen wird die taktische Aufstellung während des nächsten Kampfes festgelegt.



FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Ubi Soft/3DO
Beginn	Anfang '98
Status	Alpha
Release	März '99

Vergleichbar mit
Heroes of Might & Magic 2

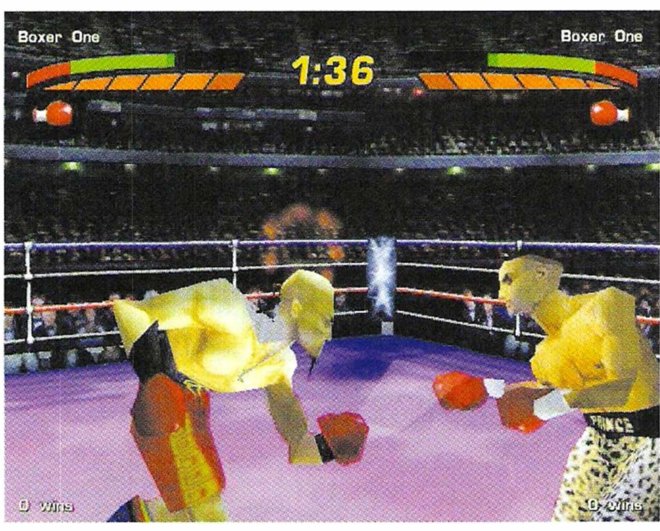


Prince Naseem Boxing

Oben ohne

Durchtrainiert und mit einer größeren Oberweite ausgestattet als Lara in ihren besten Tagen, treten Sie mit entblößtem Oberkörper vors Volk: Boxer sind so ziemlich das genaue Gegenteil des angeblich so schwächlich-blassen Computerspielers. Wollten Sie nicht schon immer einmal die Rollen tauschen?

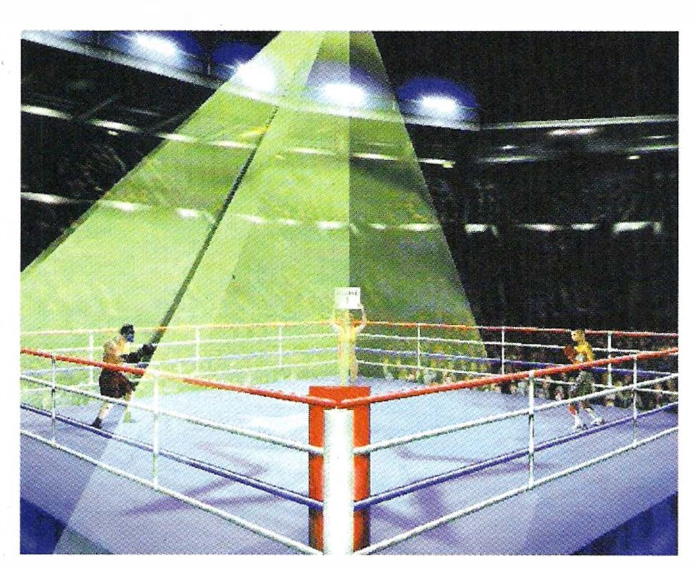
Codemasters schlägt zu: Für das neueste Boxspiel haben sich die umtriebigen Engländer kurzerhand die Publicity-trächtige Unterstützung von Prince Naseem Hamed gesichert. Genauso regelmäßig wie der Besuch in Talkshows steht nun auch ein Abstecher des WBO-Weltmeisters zu den Entwicklern des Games auf dem Programm. Erst als der tänzelnde Kampfstil des Titelhelden richtig eingefangen war, zeigte sich dieser zufrieden – und ließ sich von Codemasters mit dem Satz „Das bin ja tatsächlich ich" zitieren. Die anderen 15 Kämpfer sind reine Phantasiegestalten, haben aber trotzdem alle ihre Eigenarten. Slick Daddy Ellis beispielsweise hält sich an das Motto „immer feste druff", während Bruce „The Shadow" Chan den Gegner mit sehr viel mehr Eleganz bearbeitet. Für Bürohengste, die in der Mittagspause nur mal schnell den Frust auf den Chef loswerden wollen, ist der angebotene Arcade-Modus, bei dem man ohne Rücksicht auf Verluste aufeinander eindreschen darf, sicher die richtige Wahl. Für Freunde des hehren Sports ist das natürlich fast schon eine Todsünde.
Sie wählen den Meisterschafts-Modus, denn hier muß man sehr viel taktischer zu Werke gehen, weil der Computergegner wesentlich geschickter agiert. Geachtet werden muß dabei unter anderem auf die Kraftreserven – denn wenn dem Boxer die Puste ausgeht, bringt er statt K.O.-Schlägen nur noch Streicheleinheiten zustande. Wer vor dem Kampf noch üben will, darf erstmal ins Trainingslager verschwinden. Die Originalstimme von Prince Naseem kommentiert, während der Spieler die vier Grundtechniken einübt. Wenn eine Lektion erfüllt ist – beispielsweise zehn Kinnhaken –, kommt die nächste an die Reihe.
Als letzter Schritt steht dann das Erlernen besonders effektiver Combos auf dem Programm.



Auf dem Bild noch nicht zu sehen, aber fest eingeplant: Im Laufe des Kampfes sollen immer mehr Schweißperlen am Körper der Kämpfer auftauchen.



Wenn es spannend wird, feuern die Zuschauer die Kämpfer an – bei unfairen Attacken geht hingegen ein Raunen durch die Menge...



Bisher sind nur die großen Boxarenen integriert. Das fertige Spiel wird aber auch Hinterhofszenen enthalten. 16 Schauplätze in der ganzen Welt werden es sein.

Hauptaugenmerk bei der Entwicklung liegt auf der Spielbarkeit. Einerseits soll die Simulation – gerade im Meisterschafts-Modus – nicht in eine wilde Prügelei ausarten. Deshalb muß jederzeit gut erkennbar sein, welchen Schlag der Gegner ausführt, damit man darauf richtig reagieren kann. Andererseits soll das Spiel natürlich schwungvoll sein. Vor dieser Aufgabe stehen auch alle japanischen Kampfsportspiele, doch dort ist die Realisierung wegen der ausladenden Bewegungen leichter als im Boxsport mit seinen vielen schnellen Schlägen, die alle auf den oberen Körperbereich einprasseln. Bisher sieht es aber so aus, als ob Codemasters hier die richtige Balance schaffen würde. Wer hingegen keine Adrenalinwallungen wünscht und sich lieber zurücklehnt, um andere herumzuscheuchen, wird mit dem Chefredakteurs-... pardon... Karriere-Modus bedient. Der Schützling wird erst systematisch trainiert, dann moralisch aufgebaut und schließlich in den Kampf geschickt – die Rolle des Spielers beschränkt sich auf die des Managers und Trainers, der Gegner aussucht und sogar den Speiseplan diktiert. Das Ganze wird aber weit weniger komplex sein als *Sports TV: Boxing.*

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	Sportspiel
Hersteller	Codemasters
Beginn	1998
Status	Alpha
Release	2. Quartal '99

Vergleichbar mit
Sports TV Boxing

Metal Fatigue

Herz aus Stahl

Wenn Myth auf Tekken trifft, kommt dabei Metal Fatigue heraus. Zumindest auf den ersten Blick, denn im neuen Echtzeit-Strategiespiel von Psygnosis fetzen sich riesige Roboter wie in einem Prügelspiel, doch statt guter Reflexe kommt es mehr auf Köpfchen an. Warum, erfahren Sie in unserem Preview.



Was passiert, wenn Metall ermüdet, können Sie sich sicher vorstellen. Plötzlich reißt das Trageseil des Aufzugs, das Landegestell eines Jets bricht oder die Achse Ihres Autos gibt den Geist auf. Warum im Echtzeit-Strategiespiel *Metal Fatigue* die eine oder andere metallische Konstruktion unerwünschte Degenerationserscheinungen aufweist, hat allerdings andere Gründe. In diesem Fall sind es vielmehr direkt auf das Material wirkende kinetische Kräfte der aggressiven Sorte – auf gut deutsch rohe Gewalt. Grund ist der Zoff zwischen drei verfeindeten Brüdern und den von ihnen gegründeten Unternehmen namens Rimtech, Milagro und Neuropa, die auf vier Planeten fern der Erde Rohstoffe und außerirdische Technologien an sich reißen wollen. Natürlich will keiner auf etwas verzichten und so entfremden sich die Brüder immer mehr, wodurch auch die spielerischen Unterschiede der drei Gruppen entstehen. Rimtech darf man als die Guten im Spiel betrachten – sie gehen eher defensiv vor und benutzen konventionelle Waffensysteme, wogegen Neuropa dank der gefundenen Alien-Technologie auf vernichtende Energiewaffen setzt. Die Milagro sind am ehesten mit Guerillas gleichzusetzen, technologisch nicht so weit fortgeschritten wie ihre Konkurrenten, dafür aber hinterhältig und wieselflink. Optisch sind die Unterschiede nicht so groß wie beim Konkurrenten *StarCraft*, in dem Sie ebenfalls drei Rassen spielen dürfen. „Das war eine bewußte Entscheidung", behauptet Produzent Stephen Patterson. „Der Spieler soll auch ohne Stu-

Ein Geschwader der Neuropa bombardiert den Rimtech-Stützpunkt. Metal Fatigue bietet vier Welten und erfordert dadurch vier stark unterschiedliche Vorgehensweisen.


Die langsamen Bomber eignen sich gut für das Bombardement einer Basis.

dium des Handbuchs sofort loslegen können und immer wissen, welche Funktion ein Gebäude hat." So sieht der wichtige Materie-Konverter in allen drei Fällen sehr ähnlich aus und unterscheidet sich nur durch ein paar Ecken mehr bei den Neuropa oder ein runderes Design bei Rimtech. Grundlegend unterschiedlich fällt die Musikuntermalung aus, die aus orchestralen Klängen besteht, wenn Sie die Rimtech übernehmen, während bei den Milagro harter Rock aus den Boxen schallt. Die Neuropa dagegen ziehen zu spacigen Technoklängen in die Schlachten. Je nachdem, was gerade im Spiel geschieht, ändert sich die Musik fließend; während eines Kampfes wird sie dramatischer, bauen Sie dagegen gemütlich Ihre Basis aus, sind die Klänge ruhiger.

Rotationsprinzip

Auf den ersten Blick erinnert *Metal Fatigue* an ein *Myth* in Space – beide besitzen eine echte 3D-Engine, ganz im Gegensatz zu den flachen Konkurrenten wie *StarCraft* und *Command & Conquer*. Selbstverständlich dürfen Sie die Ansicht drehen, kippen und zoomen, um immer den besten Überblick zu haben. Die kleine Karte rechts oben dreht sich nicht mit, um Verwirrung zu vermeiden; vielmehr zeigt ein mitrotierendes Rechteck an, in welche Richtung die 3D-Ansicht gerade ausgerichtet ist. Sollten Sie trotzdem irgendwann nicht mehr wissen, wo oben und unten ist, hilft eine entsprechende Taste, mit der das 3D-Spielfeld sofort wieder auf die Nord-Süd-Achse der kleinen Karte gedreht wird. Als wir im US-Hauptquartier von Psygnosis die aktuelle Version anspielten, gab es keine Probleme mit der Übersicht. Im Gegenteil: Das Heranzoomen der detaillierten Einheiten macht



Mit seinem mächtigen Hammer verdrischt der Rote seinen Gegner, der sich mit einer Granate zu wehren versucht.

einen Heidenspaß, vor allem, wenn sich gerade zwei riesige Roboter mit Äxten oder Schwertern die Gliedmaßen absäbeln. Richtig gelesen: Die Hauptakteure sind meterhohe Roboter, die mit allerlei Extras bestückt werden. Das können stärkere Beine, Raketenarme, Scharfschützengewehre oder Laserwaffen sein. Pikanterweise wiegt jedes Stück Ausrüstung ein paar Tonnen, was den Roboter mit stetiger Gewichtszunahme verlangsamt. So sollten flotte Aufklärer weniger Gepäck mitschleppen als der dicke Brummer, der die eigene Basis verteidigt. Daß die High-Tech-Blechköppe Äxte und Schwerter verwenden, hat einen guten Grund, denn damit lassen sich wertvolle Arme und Beine der

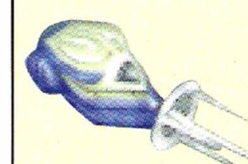
AUS FORSCHUNG UND TECHNIK


Missile Jeep: Das schnellste Fahrzeug mit der größten Sichtweite kostet am wenigsten. Dafür ist es schlecht gepanzert und verursacht nur wenig Schaden - auch gegen Lufteinheiten.


Tank: Er ist langsamer als der Jeep, hat ein mittleres Sichtfeld und belastet nur mäßig Ihr Konto – der Panzer besitzt die dickste Haut und bringt Gegnern schwere Schäden bei.


Artillery: Das teuerste aller Vehikel ist sehr langsam und besitzt nur eine kurze Sichtweite. Allerdings kann es alles im Sichtfeld beschießen und hat enorm gefährliche Waffen.


Nemesis: Sie sind die beste Waffe gegen die Roboter – fast so schnell wie der Jeep, aber mit besseren Waffen speziell gegen die Blechkolosse. Nachteilig sind die hohen Kosten.


Drill Truck: Das langsamste Fahrzeug ist blind wie ein Maulwurf, kann aber Tunnel graben, unterirdische Stützpunkte ausheben und außerirdische Gebäude in Besitz nehmen.


Hover Truck: Besitzt keine Waffen, sondern sammelt Rohstoffe, baut Gebäude, repariert Einheiten und birgt abgetrennte Roboterteile. Ansonsten nur durchschnittliche Werte.


Hover Jet: Die schnellste fliegende Einheit besitzt ähnliche Vor- und Nachteile wie der Missile Jeep. Unbestreitbar sind der Geschwindigkeitsvorteil und die enorme Reichweite.


Hover Bomber: Langsamer als ein Jet, aber schneller als viele andere Fahrzeuge. Diese Einheit ist schlecht gepanzert, kann aber verheerende Flächenbombardements anrichten.

Diese Leiste zeigt die Spielzeit, die vorhandene Energie und die zur Verfügung stehenden Besatzungen für die Roboter an.

Mit diesen Schaltern wählen Sie zwischen den drei Ebenen des Spiels.

Die Übersichtskarte ist statisch und hilft dabei, sich trotz der drehbaren Spielansicht stets zurechtzufinden.

Aus den Lavaquellen wird mit Hilfe von Hover Trucks die Energie gewonnen.

Hier werden Sie detailliert über die Modifikationen des Roboters informiert.

Mit diesen drei Buttons können Sie einzelne Körperteile und die Besatzung eines Roboters absprengen und in Sicherheit bringen.

In diesem Feld wählen Sie die Taktik und die eingesetzten Waffen Ihrer Einheiten aus.

Die Explosionen wirken sich auf die Umgebung aus und können Fahrzeuge oder Gebäude beschädigen.

Hier sehen Sie alle Werte wie Panzerung, Bewaffnung und Trefferpunkte der ausgewählten eigenen oder gegnerischen Einheit.

Gegner geschickt tranchieren und für den eigenen Fundus verwenden. Ebenso wertvoll sind die Besatzungen der Roboter, die im Lauf des Spiels an Erfahrung gewinnen und so wertvolle Veteranen werden können – vor allem die Mannschaft, in der sich einer der Brüder befindet, gilt es zu schützen.

Ein Krieg, vier Welten

Der einzige Rohstoff des Spiels heißt Metajoules und ist schlicht und ergreifend Energie. Diese sammeln Sie mit Sonnenkollektoren oder in Lavaquellen, wozu kleine Sammler zwischen der Basis und der Energiequelle hin und her pendeln. Gebaut werden muß dafür nichts – überhaupt ist der ganze Basis-Aspekt anders als in vielen Konkurrenzspielen. Sie sind relativ frei in Ihrer Entscheidung, was Sie wo hinstellen. Einzig und alleine die Reichweite der Verteidigungseinrichtungen sollte Sie beeinflussen, denn Gebäude außerhalb des durch Kreise angezeigten Defensivrings besitzen weniger Widerstandskraft als innerhalb. Kleine Relaisstationen helfen dabei, den Radius entsprechend zu vergrößern und so relativ flott entlegene Punkte zu erreichen. Dies ist besonders wichtig, weil die vier Landschaftstypen völlig andere Vor- und Nachteile besitzen. Die Kristallwelt ist zerklüftet und unübersichtlich, der Wüstenplanet dagegen flach und ohne viele natürliche Hindernisse, wogegen der Dschungel mit etlichen unterschiedlichen Höhenstufen für Kopfzerbrechen sorgt. Die Metallwelt ist sehr eckig aufgebaut und macht schnell klar, wo die strategisch wichtigen Engstellen sind. Die Missionen bestehen nur teilweise aus typischen Aufträgen, in denen Sie die gegnerische Basis zerstören müssen, ansonsten müssen Sie verschollene Besatzungen eines Roboters retten, außerirdische Technologie bergen oder einen bestimmten Punkt auf der Karte sichern. Erweitert wird das Spielprinzip durch die



Unter der Erdoberfläche können nur die kleineren Fahrzeuge, aber keine Roboter agieren. Dennoch kann so ein Angriff auf die gegnerische Basis vorbereitet werden.



Kriegsschauplatz Weltraum: Im Orbit um die vier Planeten kreisen Asteroiden, auf denen sich mit Sonnenkollektoren zusätzlich Energie gewinnen läßt.



Die richtige Mischung aus Robotern und schweren Panzern ist besonders effektiv.

drei Ebenen, in die jeder Planet aufgeteilt ist. Der Hauptteil findet auf der mittleren Ebene, der Planetenoberfläche, statt. Im Orbit schweben einige Asteroiden, auf denen sich Sonnenkollektoren installieren lassen, um den Energievorrat zu erhöhen. Unterirdisch finden Sie die stärksten Lavaquellen, außerdem kleine Bohrfahrzeuge, mit denen Sie unbeobachtet in die gegnerische Basis vorstoßen können. In den Höhlen können sich aber nur die vergleichsweise schwachen Panzer aufhalten, die Roboter sind dafür zu groß. Doch ein kombinierter Angriff aus einem Rudel Panzer und den Stahlkolossen kann den konkurrierenden Feldherren schnell ausschalten. Zwischen den drei Ebenen schalten Sie entweder mit der Maus oder dem Keyboard um. Um die Lernkurve angenehm zu gestalten, werden Sie zu Beginn des Spiels nur auf der Hauptebene zugange sein; erst nach und nach gewinnen die anderen Ebenen an Bedeutung.

Überraschende Gegner

Die Künstliche Intelligenz soll sich gleichfalls von den vorgegebenen Verhaltensmustern anderer Spiele unterscheiden. In *Metal Fatigue* erhält der Computergegner Aufträge wie das Erschließen einer Energiequelle oder das Aufklären der Karte, da er diese auch nicht kennt. Dann geht er anhand einer sich ständig ändernden Prioriätenliste vor, je nachdem, wie der Spieler sich verhält. Je mehr Zeit Sie ihm lassen, desto besser wird der Gegner agieren, da die KI lernfähig ist. Witzigerweise hat die KI mehrere Kommandeure in petto, die unterschiedlich aggressiv vorgehen und andere Schwerpunkte bei den Einheiten setzen. Wenn Sie eine Mission mehrmals spielen, werden Sie also verschieden agierende Computergegner vorfinden, die zufällig ausgewählt werden. In manchen Missionen müssen Sie gleich gegen beide Unternehmen antreten, manchmal auch nur gegen eines der beiden anderen, abhängig vom jeweiligen Kapitel der Hintergrundgeschichte. Die drei Kampagnen werden von einem stimmungsvollen Tagebuch des Anführers begleitet, der aus seiner Sicht die Geschehnisse kommentiert und so für Abwechslung in der ansonsten gleichen Storyline sorgt. Ob das Spiel die geweckten Erwartungen erfüllen kann, sollen wir im Frühsommer wissen.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Zono/Psygnosis
Beginn	August '97
Status	Alpha
Release	Juni '99

Vergleichbar mit

StarCraft, Myth



Drakan: Order of the Flame

Frauenpower

Psygnosis fand ein neues Model für die Polygon-Heldin Rynn, die Entwickler von Surreal Software krempelten eine ganze Welt komplett um und neue Gegner bevölkern die Landstriche von Drakan. Das sind genügend gute Gründe, um die Designer in Seattle zu besuchen und die neueste Version des Tomb Raider-Konkurrenten anzuspielen.

Die schlechte Nachricht ist, daß sich *Drakan* auf Juni verschoben hat. Die gute ist, daß das Spiel und Hauptdarstellerin Rynn dadurch noch besser aussehen werden. Das Entwicklungsteam Surreal Software hat in den vergangenen Monaten kräftig am Spiel geschraubt, den Südsee-Level komplett über den Haufen geworfen und von Grund auf neu gestrickt sowie die Künstliche Intelligenz mächtig aufpoliert. Bereits im Alpha-Stadium ist klar, daß *Drakan* vom Gameplay her mehr zu bieten haben wird als die meisten anderen Action-Adventures und selbst der Mega-Seller *Tomb Raider 3* sieht dagegen stellenweise richtig alt aus. Die von vielen Lara-Fans geforderten Verbesserungen tauchen statt in *Tomb Raider* in *Drakan* auf – eine moderne Engine, mehr Abwechslung, intelligenteres Leveldesign. Auch der Sex-Appeal von Heroine Rynn steht dem von Fräulein Croft in nichts nach, doch ob sie als Lara-Konkurrentin erfolgreich sein wird, hängt wohl eher vom Marketing als von der Qualität des Spiels ab. Unbeeindruckt von den unbestreitbaren optischen Vorzügen des 19-jährigen Rynn-Models, dessen Fotos uns die Jungs von Surreal Software bei unserem Besuch im Februar ständig unter die Nase hielten, stürzten wir uns auf die Fakten und spielten die neueste Version Probe.

RYNN, AROKH UND KONSORTEN

Rynn trifft im Lauf des Spiels auf viele andere Charaktere, von denen sie Hinweise und Aufträge erhält. Einige der Protagonisten können wir Ihnen jetzt schon vorstellen.

Rynn, Arokh und Delon: Der Grund für Rynns Abenteuer ist ihr kleiner Bruder Delon, der von den Wartoks entführt wird. Rynn verbündet sich mit dem uralten Drachen Arokh und jagt mit ihm den bösen Zauberer Navros.

Atimar: Der Schreiber des Dorfes, ein gelehrter Mann und guter Freund Rynns. Er kann mit guten Tips weiterhelfen.

Crimson Knights: Diese fürchterlichen Kämpfer tauchen später im Spiel auf und besitzen magische Schwerter sowie hinterhältige Angriffsmethoden.

Ebon Knight: Sie sind noch stärker als die Crimson Knights und können sich sogar unsichtbar machen.

Bauern: Einfache Bauern waren schon immer die Leidtragenden aller Kriege und Konflikte. In *Drakan* ergeht es der unparteiischen Bevölkerung auch nicht besser.

Rimril: Er ist der letzte Wächter des Flammenordens und bewacht ein besonders wertvolles Artefakt, das eine zentrale Bedeutung im Spiel besitzt.

Soldaten: Ähnlich den Bauern haben sie keine andere Funktion, als zu sterben und dramaturgisch geschickt bedeutungsvolle letzte Worte von sich zu geben.

Tuiri: Sie ist der ruhelose Geist einer ehemaligen Drachenreiterin und irrt als Untote durch die Welt von *Drakan*. Eine von Rynns Aufgaben ist es, ihr zu helfen, die verdiente Ruhe zu finden.

Dorfbewohner: Haben immer eine gute Geschichte auf Lager, vor allem, wenn ihnen in der Not geholfen wird.

Schlag auf Schlag

Die Hintergrundstory haben wir bereits in den Previews der Ausgaben 8/98 sowie 10/98 ausführlich behandelt, darum hier nur eine kurze Zusammenfassung: Vor langer Zeit kämpften Menschen und Drachen gegen den bösen Zauberer Navros, der vermeintlich besiegt wurde, jedoch nach vielen Jahrzehnten gestärkt zurückkehrt. Rynn, die fabelhafte Heldin des Spiels, durchschaut zu Beginn die Zusammenhänge gar nicht, sondern sucht primär ihren Bruder Delon, der nach einem Überfall auf ihr Dorf entführt wurde. Erst später erfahren Rynn und der Spieler mehr über die Hintergründe von Navros' Rückkehr und das eigentliche Ziel des Spiels. Durch einzelne Hinweise von anderen Dorfbewohnern findet sie schließlich den uralten Drachen Arokh und macht sich mit ihm gemeinsam auf den Weg, der voller Hindernisse, Gefahren und vor allem Monster ist. Diese haben mittlerweile gelernt, wie sie Rynn das Lebenslicht am besten auspusten können, und versuchen daher, sich von hinten an unsere fesche Heldin heranzuschleichen. Außerdem blocken sie Schläge ab oder kauern sich zusammen, wenn sie merken, daß der Spieler zu stark für sie ist. Rynn hat gleichfalls neue Angriffstechniken dazugelernt, darunter einen imposanten Schlag mit 180-Grad-Drehung, der eine verheerende Wirkung besitzt. Für die extrem großen Unholde wie die Giganten besitzt sie einen eindrucksvollen Sprungschlag, der bei kleineren Gegnern allerdings wirkungslos ist. Um unnötigen Ärger zu vermeiden, kann sie neuerdings schleichen und so Bösewichter aus dem Weg gehen oder sie von hinten angreifen. Die Steuerung hat Surreal Software ebenfalls optimiert, so daß sie jetzt einen knackigeren, direkteren Eindruck hinterläßt. Die automatische Führung der Kamera funktioniert tadellos und blieb selbst in den verwinkelten Gängen einer düsteren Burg nicht in den Wänden oder der Decke hängen. Die Welt von *Drakan* ist in den vergangenen Monaten deutlich lebendiger geworden: Vogelschwärme flattern durch die Lüfte oder ein Be-



Der Flammenring ist einer der ersten und wirkungsvollsten Zaubersprüche Rynns. Die herrlichen Animationen kommen auf dem unbewegten Bild nicht zur Geltung.

SO SPIELT SICH DRAKAN

Eigens für PC Games fertigten die Drakan-Grafiker dieses Übersichtskarte an, die ungefähr die Hälfte des ersten Levels zeigt und tatsächlich nur aus Spielgrafik besteht. Allerdings dauert die Berechnung dieser Ansicht mehrere Minuten, also viel zu lange für ein Echtzeit-Spiel. Wir haben für Sie die wichtigsten Punkte markiert, damit Sie sich den Ablauf eines Levels vorstellen können. Dazwischen gibt es natürlich noch das eine oder andere Abenteurer, kleine Rätsel und Nebenaufträge. Der Drache Arokh kommt erst während des Levels ins Spiel - vorher soll der Spieler sich an Rynn gewöhnen.

1 In Rynns zerstörtem Dorf beginnt das Abenteuer, nachdem die Heldin erwacht ist und durch Gespräche mit den überlebenden Dorfbewohnern erfährt, daß ihr Bruder entführt wurde.

2 Hier muß Rynn den Schlüssel zum Tempel des Flammenordens finden. Dort sind die Überreste eines mächtigen Ritters und der Kristall begraben, mit dem der Recke einst seinen Drachen an sich band.

3 Ein ganzes Stück vom Schlüssel entfernt befinden sich die Gruft des Ritters, in der Sie den Seelenkristall aufstöbern müssen. Rynn braucht ihn, um den Drachen als Freund zu gewinnen.

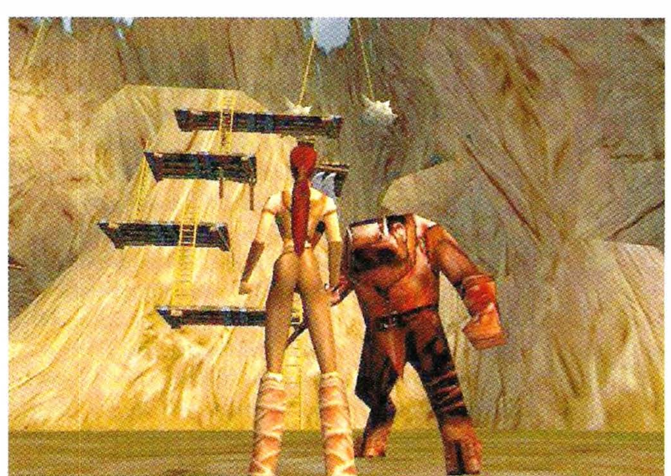
4 An dieser Stelle ruht der uralte Drache Arokh in seiner Höhle. Mit dem Seelenkristall kann Rynn ihn an sich binden und ab sofort mit ihm gemeinsam ihren Bruder suchen.

5 Auf dem Wasser dümpelt ein Fracht- und Sklavenboot der Dunklen Union vor sich hin. Deren furchtlose Anhänger fungieren als Hilfstruppen von Zauber Navros.

6 Die häßlichen Krähendrachen zählen zu den kleineren Gegnern in *Drakan*. Sie leben in den schwer erreichbaren Klippen nahe der Küste.

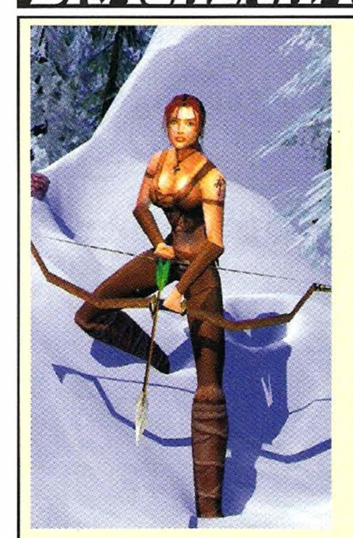


Mit dem Bogen kann Rynn nicht viel gegen diese kleinere Ausführung der Giganten ausrichten, doch bleibt sie wenigstens außerhalb seiner Reichweite.



Die Leveldesigner nutzen die Leistungsfähigkeit der Grafikengine voll aus. Diese Schlucht ist riesig, detailliert und enthält unangenehm viele Wartoks.

DRACHENHATZ IM NETZWERK



Rynns Schwertkünste sollten Sie perfektioniert haben, bevor Sie sich an den Mehrspielermodus wagen. Die drei Varianten Dragon Match, Battle Challenge und Queen of the Dragon wollen wir Ihnen in diesem Kasten ausführlich vorstellen.

Dragon Match

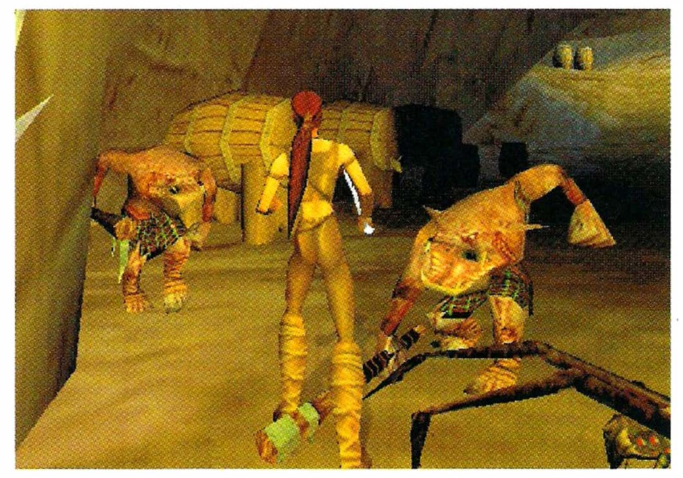
Alle Spieler starten auf dem Boden, in der Nähe ihres Drachens, den sie möglichst schnell erreichen sollten. Dann schwingen sie sich in die Lüfte und schleudern sich Feuerbälle, Blitze oder Giftgaswolken um die Ohren. Die Lebensenergie von Rynn und Arokh hängt direkt zusammen, Sie können also nicht am Boden weiterkämpfen, wenn der Drache stirbt.

Battle Challenge

Im Gegensatz zum Dragon Match finden die Kämpfe hier ausschließlich auf dem Boden und ohne Drachen statt. Eine stattliche Anzahl an konventionellen Waffen wie verschiedene Schwerter oder Äxte sowie Bögen liegt verstreut in den Levels herum, so daß Sie größtenteils Ihre Gegner hautnah bekämpfen. Dank der überarbeiteten Steuerung kann *Drakan* hier mit *Die by the Sword* gleichziehen, obwohl es leichter zu erlernen ist.

Queen of the Dragon

In diesem Modus ist in jedem Level ein Seelenkristall versteckt, mit dem man den einzigen Drachen herbeirufen kann. Alle Spieler beginnen auf dem Boden und suchen den Kristall, bis sich schließlich einer auf den Drachen schwingen und seine Gegner aus der Luft bekämpfen kann. Sobald sich alle anderen Spieler gegen ihn verbünden, wird es entsprechend hart. Stirbt der Drachenreiter, wird der Seelenstein wieder an einem zufälligen Ort versteckt und die Suche beginnt von vorne.



Die kleinen Trolle im Schottenrock sind noch die harmlosesten Gegner. An den Fässern im Hintergrund sehr gut zu erkennen ist die Umsetzung von Licht und Schatten.



Die Ritter sind furchtbare Kämpfer, die mit zwei Schwertern gleichzeitig angreifen. Mit solch einfallsreichen Gegnern könnte Drakan der Eidos-Konkurrenz den Rang ablaufen.

trunkener liegt lallend an einer Mauer, während um ihn herum Kobolde ihr Unwesen treiben.

Neue Grafikeffekte

Die Parallelen zu Lara Croft sind unübersehbar: Rynn wird zwar nicht zwischen einer Winterjacke mit Pelzkragen oder einem knappen Tauchanzug wechseln können, dafür aber aus mehreren Rüstungen wählen, die im Rahmen des Fantasy-Ambientes ebenso modisch wie kleidsam ausfallen. Im Gegensatz zu *Tomb Raider* erhöht ein Plattenpanzer die Widerstandskraft unserer Heldin und dient nicht nur der weiblichen Eitelkeit. Da Surreal Software keine halbherzig überarbeitete 3D-Engine wie die Kollegen von Core Design abliefern wollte, haben die Programmierer in den letzten Wochen bereits zusätzlich etliche Spezialeffekte eingebaut und lassen derzeit von den Grafikern noch neue entwerfen. Auf der Liste abgehakt sind bereits Partikeleffekte für die Zaubersprüche, im fertigen Spiel wird dynamisches Licht dafür sorgen, daß Rynns Flammenschwert oder Arokhs Feuerbälle die Umgebung entsprechend beleuchten. Benutzt Rynn den Bogen, schaltet die Perspektive auf Wunsch in die First-Person-Sicht um, damit Sie sich nicht auf die automatische Zielhilfe verlassen müssen. Die abgeschossenen Pfeile verschwinden nicht im Zug nach Nirgendwo, sondern bleiben in Gegnern oder der Landschaft stecken – natürlich funktioniert das auch im spaßigen Mehrspieler-Modus. Grundlegend überarbeitet wurde die tropische Inselwelt, da die Designer weder mit der Optik noch mit dem Gameplay, das die Levels anboten, so recht zufrieden waren. Jetzt bevölkern verschiedene Kreaturen, von riesigen Stechmücken bis hin zu den um sich werfenden Giganten, die Inseln, zwischen deren vielen Felsvorsprüngen man gute Verstecke finden kann. In die Felsen hineingebaut finden Sie eine alte Burg mit geheimnisvollen Verliesen, die Sie erkunden müssen. Etliche Puzzles warten nur darauf, von Ihnen gelöst zu werden, und sollen nicht allzu kompliziert ausfallen. Zum Beispiel muß Rynn sechs Runen bergen, die inmitten eines Feuerrings liegen. Um nicht zu verbrennen, muß sie das Wasserbecken in der Nähe mit dem Schwert zerschlagen, damit das kühle Naß die Flammen löscht.

Florian Stangl ■



Die tropische Welt wurde komplett umgestellt und birgt viele kleine Überraschungen – nicht nur grafischer Natur.



In puncto Bewegungsmöglichkeiten muß sich Rynn nicht hinter Lara verstecken. Beachten Sie auch den Flammen-Effekt!

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Psygnosis
Beginn	Februar '98
Status	Alpha
Release	Juni '99

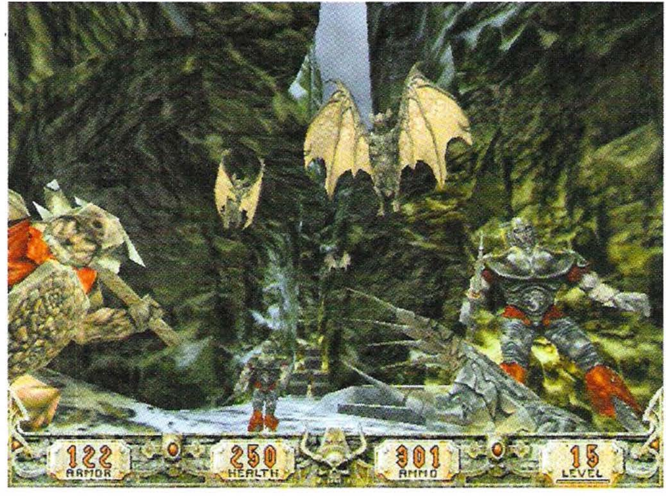
Vergleichbar mit
Tomb Raider 3, Die by the Sword

Daikatana

Pflugscharen zu Schwertern

Um Daikatana war es in letzter Zeit verdächtig still geworden. Statt Neuigkeiten zum Spiel hagelte es beunruhigende News um die vermeintlich schlechte Stimmung bei Ion Storm, Mitglieder, die unter Protest das Team verließen, und Terminverschiebungen. Um den endlosen Spekulationen um die Zukunft seines Projekts entgegenzutreten, begab sich der Meister, John Romero, nun höchstpersönlich auf die Reise nach Deutschland und machte dabei natürlich in unserer Redaktion Halt.

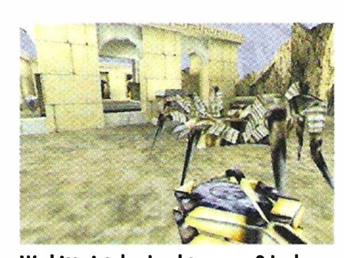
Um allen Zweifeln direkt ein Ende zu setzen: *Daikatana* entwickelt sich prächtig. Was Romero uns präsentierte, ist zwar noch ein gutes Stück vom angepeilten Ziel entfernt, zeigte aber schon klar, welches Potential in dem storylastigen Shooter liegt. In *Daikatana* geht es um ein sagenumwobenes, magisches Schwert, mit dem es möglich ist, Zeitreisen zu unternehmen. Als ein Forscher die Wunderwaffe findet, gerät sie schon kurz darauf in die Hände seines bösartigen Assistenten. Dieser nutzt die außergewöhnlichen Kräfte des Daikatana, um in verschiedenen Zeitperioden allerhand Unheil anzurichten. Ihre Aufgabe ist es nun, zunächst das Schwert ausfindig zu machen und mit diesem dann den Weg der Unholde zurückzuverfolgen, um das Gleichgewicht zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wiederherzustellen.



Hier werden Sie von fünf Gegnern gleichzeitig angegriffen. Die Eisenklaue ist zwar eine exzellente Nahkampfwaffe, wird aber gegen die Fledermäuse wenig ausrichten.

Erlebte Zeitgeschichte

Interessanterweise rollt das Spiel die Story gewissermaßen von hinten auf: Sie starten in der Zukunft und müssen sich erst einmal auf die Suche nach dem Schwert begeben, um die Zeitreisen überhaupt unternehmen zu können. Auf Ihrem Weg werden Sie dabei noch zwei Gefährten begegnen, die Sie fortan auf Ihrer Odyssee durch die Weltgeschichte begleiten. Die beiden Freunde greifen Ihnen nicht nur in schwierigen Kämpfen hilfreich unter die Arme, sondern werden Ihnen auch mit Kommentaren zur Seite stehen, wenn Sie einmal bei einem Rätsel oder einer bestimmten Situation nicht weiterkommen. Nachdem Sie das Daikatana gefunden ha-



Wo bitte ist das Insektenspray? In der Antike werden Sie unter anderem mit überdimensionalen Spinnen konfrontiert.



Im Mittelalter müssen Sie eine riesige Burg erkunden. Die imposante Kulisse unterstreicht mit ihrem düsteren Look die Stimmung von Daikatana besonders gut.



Daikatana geizt zwar nicht mit Lichteffekten, setzt sie aber auch nicht übertrieben oft ein. Größeren Wert legten die Entwickler auf Gameplay und Leveldesign.

Schon in dieser frühen Version bewegen sich die Gegner verblüffend schnell. Insgesamt präsentiert Daikatana über 60 Monster in vier verschiedenen Zeitzonen.

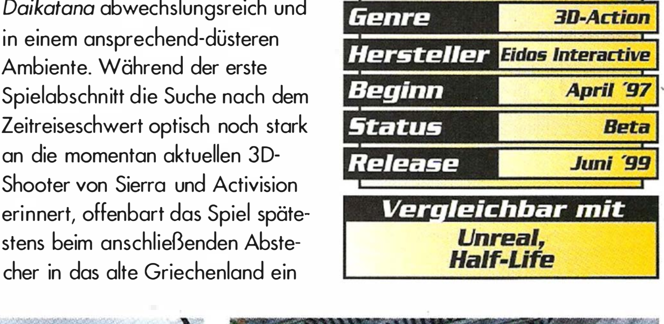
Im Laufe seiner Reisen kann der Spieler bis zu 25 verschiedene Waffen einsammeln. Einige davon erinnern in ihrer Optik ein wenig an das Design von Unreal.

ben, kann es losgehen: Ihr erstes Ziel ist die griechische Antike; weiter geht es ins finstere Mittelalter, in dem Sie sich mit allerhand obskuren Fantasywesen herumschlagen müssen. Zum Finale geht es schließlich wieder zurück in die Zukunft: Man findet sich im Jahre 2030 in San Francisco wieder – allerdings nicht auf sonnendurchfluteten Einkaufsstraßen, sondern im Gefängnis Alcatraz, aus dem man erst einmal einen Ausweg suchen muß, um irgendwann dem finalen Endgegner zu begegnen. Die vier Zeitperioden sind in jeweils acht Teilabschnitte unterteilt – *Daikatana* bietet also 32 Levels, die alleine schon durch ihren enorm unterschiedlichen Look für Abwechslung sorgen. Selbstverständlich hat man im alten Griechenland auch mit anderen Gegnern zu tun als in einem futuristischen Hochsicherheitstrakt – insgesamt wird man im Laufe seiner Reise über 60 Monster zu sehen bekommen, die man auf unterschiedlichste Weise ausschalten kann. Bis zu 25 Waffen stehen zur effektiven Bekämpfung der Widersacher zur Verfügung. Die Spanne reicht hier von herkömmlichen Gewehren, Raketenwerfern und Uzis bis zu so originellem Handwerkszeug wie einem Zepter, das riesengroße Feuerbälle mit immenser Durchschlagskraft verschießt, oder dem Dämonenstab, einer der interessantesten Waffen im Spiel. Hiermit zeichnet man im Kampf ein leuchtendes Pentagramm in die Luft, wodurch ein Dämon aus der Unterwelt beschworen wird, der daraufhin kurz auftaucht und den Gegner mit einem einzigen Schlag seiner Klaue in die ewigen Jagdgründe befördert. Doch Vorsicht – wenn der Feind, auf den Sie es abgesehen haben, sich zum Zeitpunkt der Dämonenanrufung nicht mehr in Ihrem Sichtfeld befindet, wendet sich der höllische Gast stattdessen Ihnen selbst zu. Grafisch präsentiert sich *Daikatana* abwechslungsreich und in einem ansprechend-düsteren Ambiente. Während der erste Spielabschnitt die Suche nach dem Zeitreiseschwert optisch noch stark an die momentan aktuellen 3D-Shooter von Sierra und Activision erinnert, offenbart das Spiel spätestens beim anschließenden Abstecher in das alte Griechenland ein eigenes Profil. Die Monster sind sehr phantasievoll gestaltet und gut animiert; aufwendige Lichteffekte kommen zwar vor, werden aber sehr zurückhaltend eingesetzt. John Romero plant bis zum voraussichtlichen Release im Juni vor allem in optischer Hinsicht noch einige Veränderungen, die *Daikatana* zu einem der großen 3D-Hits des Jahres machen sollen.

Andreas Sauerland ■



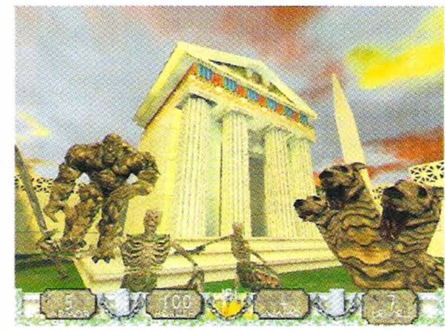
Einige der Waffen haben nicht nur einen durchschlagenden Effekt, sondern liefern auch bombastische Explosionen.



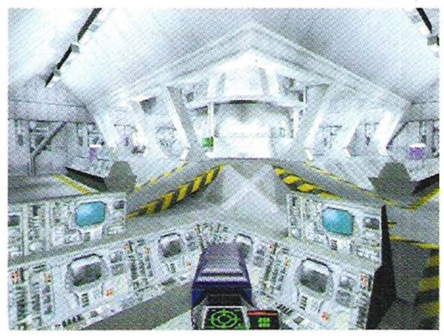
FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Eidos Interactive
Beginn	April '97
Status	Beta
Release	Juni '99

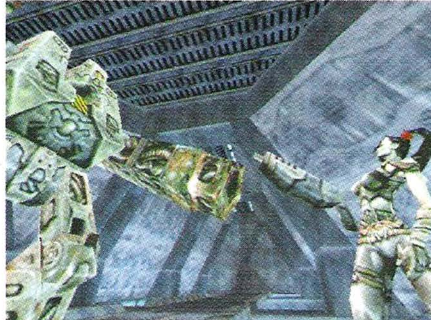
Vergleichbar mit
Unreal,
Half-Life



Ihre erste Zeitreise führt Sie in das Griechenland der Antike, wo Sie nicht gerade freundlich in Empfang genommen werden.



Die Spielwelten unterscheiden sich stark voneinander, was Daikatana optisch sehr abwechslungsreich macht. Der letzte Level erinnert ein wenig an einen Science-Fiction-Film.



In Daikatana müssen Sie sich nicht alleine auf Zeitreise begeben, sondern werden von zwei Verbündeten begleitet, die Ihnen in harten Kämpfen zur Seite stehen.

Machines

Absolut rostfrei

StarCraft ist längst Vergangenheit, Command & Conquer 3 noch ferne Zukunft. Es ist eigentlich keine günstigere Gelegenheit vorstellbar, um ein Echtzeit-Strategiespiel auf den Markt zu bringen. Machines versteht sich aber nicht als ein zeitgemäßer C&C-Clone, sondern will durch frische Ideen eine ganz eigene Spielergemeinde gewinnen.

Bereits zu Beginn sollte viel Platz zwischen den Gebäuden eingeplant werden, da die später entwickelten Maschinen gigantische Ausmaße annehmen.

Ein Echtzeit-Strategiespiel zu erstellen, ist ganz einfach: Ein paar Gebäude für die Basis zeichnen, eine Handvoll militärischer Einheiten entwerfen und anschließend das ganze System mit Leben erfüllen. Daß in diesem Rezept etwas Wesentliches fehlen muß, beweist der kollektive Mißerfolg unzähliger *C&C*-Clones. Das Londoner Softwarehaus Charybdis (nicht verwandt mit dem gleichnamigen Softwarehaus aus Texas, das nach *iM1A2 Abrams*, *iPanzer 44* und *Fighter Pilot* seine Geschäftstätigkeit mittlerweile eingestellt hat) geht mit dem Erstlingswerk *Machines* daher einen anderen Weg. Wo bislang zahllose Einheiten über eine flache Spielfläche geschoben wurden, wo Maximalabstände zwischen den Gebäuden die spielerische Freiheit einschränkten, wo man keine Möglichkeit hatte, direkt in das Geschehen einzugreifen, da soll Charybdis' Spielengine für ein neues Erlebnis sorgen. Obwohl bereits seit über einem Jahr an dem Programm gearbeitet wird, hat erstaunlicherweise noch keine der vielen kleinen Innovationen Rost angesetzt.

Forscherdrang

Zunächst einmal wird *Machines*, das voraussichtlich im April diesen Jahres erscheinen wird, auf klassischen Spielprinzipien basieren. Zu Beginn einer Mission verfügt der Spieler im Normalfall über eine Kommandozentrale, einen Konstruktionsroboter sowie eine Handvoll Ressourcen. Dabei handelt es sich um einen Rohstoff namens BM (Building Material), der wie Öl aus dem Boden gepumpt werden muß. Grundsätzlich baut man zuerst einen zivilen Bauhof, gibt dort einen Geo-Locator sowie einen Ressourcen-Transporter in Auftrag und läßt den Geo-Locator nach BM-Vorkommen suchen. Sobald er fündig geworden ist, baut man dort eine Pumpe auf und läßt das abgebaute Material zur Basis transportieren. Sobald der Nachschub gesichert ist, steht der Spieler vor der Qual der Wahl. Charybdis hat sich nämlich einen sehr breiten und sehr langen Technologiebaum ausgedacht, der innerhalb einer Mission nicht komplett abgedeckt werden kann. Verschiedenste Forschungsgebäude können gebaut werden, in denen spezialisierte Wissenschaftler immer neue zivile und militärische Fahrzeuge ersinnen. In den entsprechenden Fabriken können diese dann gebaut werden – wodurch sich wieder neue Forschungs- und Baumöglichkeiten eröffnen. Auch die Steuerung hält sich an die etablierten Standards. Wie allgemein üblich, wird den Einheiten mit der Maus ein Ziel oder ein Weg zugewiesen, die zu bauenden Gebäude wählt man aus einer Icon-Leiste und eine Übersicht über die produzierbaren Maschinen erhält man, indem man auf eine Fabrik klickt.

Kaufzwang

Die Missionen werden dem Spieler selten die Möglichkeit bieten, sein



DIE MUSTERBASIS

1. Radaranzeige
2. Direktzugriff auf Fahrzeuge
3. Direktzugriff auf Gebäude
4. Direktzugriff auf Gruppen
5. Geschützturm
6. Zivile Fabrik
7. Radarturm
8. BM-Speicher
9. Militärische Fabrik
10. BM-Transporter Stufe 2
11. Geo Locator
12. Constructor Stufe 2
13. BM-Transporter
14. Militärische Zitadelle
15. Ziviles Labor
16. Militärisches Labor
17. POD
18. Kommandant

Constructor baut Mine 12

Constructor baut zivile Fabrik 6 12

POD 17

Zivile Fabrik baut 6 Geo Locator 11

Zivile Fabrik baut 6 Transporter 13

Geo Locator sucht 11 BM-Vorkommen

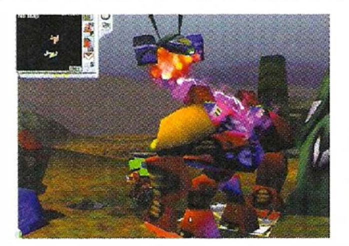
Transporter fährt 13 BM von Mine zum POD 17

Bereits das Sicherstellen der Rohstoffversorgung ist im Vergleich zu anderen Echtzeit-Strategiespielen sehr komplex ausgefallen. Sie birgt etliche Möglichkeiten, an der falschen Stelle zu investieren. Gleichzeitig wird man versuchen, die Forschung und die militärische Produktion auf den Weg zu bringen, da erste Feindangriffe meist nicht lange auf sich warten lassen. Dies kann dazu führen, daß noch vor der Produktion des ersten Transporters die BM-Vorräte erschöpft sind.

Geld in die Forschung anstatt in die Produktion zu investieren. Einerseits zehren die Gebäude gehörig an den knappen Ressourcen, andererseits beginnt der Computer bereits in den ersten Minuten einer Mission mit Angriffen auf die Einheiten des Spielers. Also müssen Kampfmaschinen produziert werden. Zu Beginn stehen lediglich zwei leichte Radpanzer zur Verfügung, später erweitert sich die Auswahl um Kettenpanzer, sechsbeinige Roboter und Fluggefährte, die jeweils mit den unterschiedlichsten Geschützen ausgestattet werden können. Wie üblich unterscheiden sich die einzelnen Einheiten in puncto Geschwindigkeit, Panzerung und Schußkraft. An einem Ende des Technologiebaumes finden sich aber auch Maschinen, die nicht nur bessere und schnellere Kämpfer sind, sondern darüber hinaus mit Intelligenz gesegnet sind: die Kommandanten. Je nachdem, wo ihre speziellen Fähigkeiten liegen, sorgen sie dafür, daß ganze Arbeitsabläufe automatisiert werden. Beispielsweise reparieren sie selbständig alle Einheiten einer Gruppe oder sie nehmen die gesamte Energieversorgung (also das Suchen und Ausbeuten eines BM-Vorkommens) in die Hand.

Gedankengang

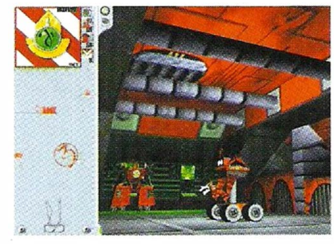
Charybdis betont, daß der Künstlichen Intelligenz nicht unter die Arme gegriffen wird. Der Computer weiß daher genauso wenig wie der Spieler, wo sich Rohstoffe und Gegner befinden. Außerdem hat er die gleichen Ausgangsbedingungen wie der Spieler und muß die gleichen Produktionskosten tragen. Also schickt er sobald wie möglich Späher aus, um die zunächst abgedunkelte Karte aufzudecken und Ressourcenvorkommen zu erkunden. Wie im ersten Teil von *Command & Conquer* bleiben einmal besichtigte Bereiche für immer dem Radar zugänglich, einen echten „Nebel des Krieges" gibt es nicht. Sobald Einheiten des Spie-



Wer zuerst Flugeinheiten entwickelt hat, besitzt einen großen strategischen Vorteil. Die Bodeneinheiten sind meist viel zu langsam, um sich wehren zu können.

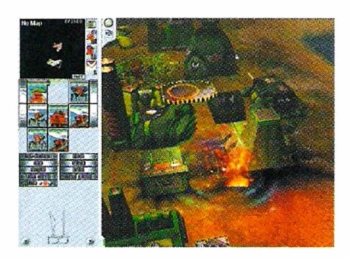


Da Machines auf 3D-Technik basiert, konnten die sehenswerten Explosionseffekte aktueller Hardware-Beschleuniger eingesetzt werden.



In den Labors kann man Robotern bei der Forschung zusehen. Die Wissenschaft ist die Grundlage für neue Fabrikanlagen.

lers im Sichtbereich des Computers auftauchen, entscheidet er über seine Reaktion. Der Computer ist schlau genug, seine Kampfmaschinen nicht ins Verderben fahren zu lassen. Erst wenn er eine ausgewogene und kampfstarke Gruppe zusammengestellt hat, nimmt er die Einheiten seines Gegners aufs Korn. Dabei agiert er (für Computerverhältnisse) ausgesprochen clever: Wenn er sieht, daß eine große Gruppe gegnerischer Kampfmaschinen im Anmarsch ist, schließt er daraus messerscharf, daß dies der geeignete Augenblick für einen Angriff ist. Allerdings greift er nicht die Fahrzeuge an, sondern die nur noch schwach verteidigte Basis. In *Machines* wird so ziemlich alles integriert, was in den letzten Jahren im Genre der Echtzeit-Strategiespiele Gefallen gefunden hat. Beispielsweise wird es möglich sein, Patrouillen auf den Weg zu schicken, Bomben zu legen, feindliche Gebäude zu erobern oder die Baupläne gegnerischer Einheiten auszuspionieren. Für solche Fähigkeiten muß man allerdings den richtigen Zweig im Technologiebaum erforscht haben, denn nur spezielle Einheiten haben die Möglichkeit, unerkannt die Basis des Gegners zu infiltrieren.



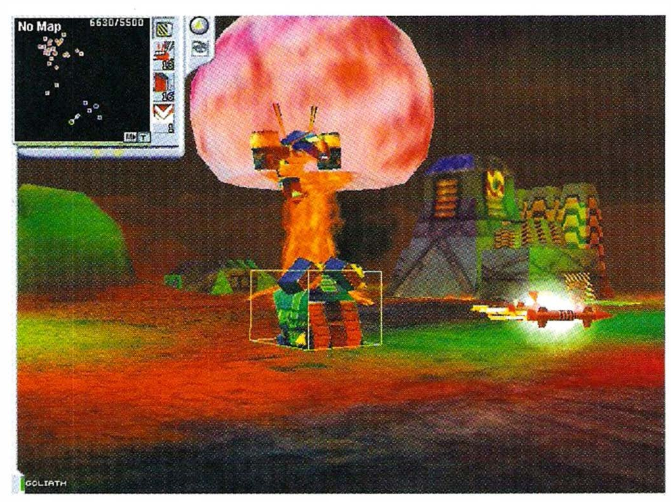
Dem Spieler stehen Rassen gegenüber, deren Technologien er sich nur durch Spionage aneignen kann. Auch im Multiplayer-Modus startet man immer mit der gleichen Rasse.



Mit ausführlichen Briefings wird Machines versuchen, Atmosphäre zu erzeugen und den Spieler emotional an seine Einheiten zu binden.

Blickfang

Besonders großer Wert wurde auf eine völlig dreidimensionale Landschaft gelegt. Die Landkarten sind mit zahlreichen Schluchten und Hügeln bedeckt, die nicht nur dazu dienen, die Fahrzeuge auf bestimmte Wege zu zwingen. Vielmehr wurde versucht, sämtliche Vor- und Nachteile der Dreidimensionalität an den Spieler weiterzugeben. Auf steilen Flächen kommen die Fahrzeuge beispielsweise wesentlich langsamer voran als auf Ebenen. Im Hochgebirge ist für die meisten Maschinen dann Schluß, nur noch sechsbeinige oder luftkissengetriebene Spezialroboter können die Klippen und Gipfel erklimmen. Ballistische Waffen profitieren von diesen großen Höhen, da die Reichweite deutlich erhöht wird. Systeme mit Plasmawaffen sollte man demgegenüber nur auf weiten Flächen einsetzen, da sie nah an den Gegner heran müssen und Platz für einen Rückzug brauchen. Damit der Spieler in der dreidimensionalen Welt den Überblick behält, wird *Machines* eine stufenlos drehbare Spielfläche und



Die Krönung der Forschung: Das letzte Blatt des Technologiebaumes sind die Nuklearwaffen, mit denen ausgewachsene Basen verwüstet werden können.

mehrere Kamerawinkel bieten. Unter Felsbögen oder in Tunnels können sich dennoch einige Einheiten dem Blick des Spielers entziehen, daher hat Charybdis ein weiteres Feature implementiert: Auf Knopfdruck kann man sich in das Cockpit einer beliebigen Maschine beamen lassen. Von dort aus kann diese eine Einheit im Stil von Actionspielen wie beispielsweise *MechWarrior* kontrolliert werden, die anderen Einheiten gehen währenddessen ihren Aufträgen nach. Da *Machines* zahlreiche Indoor-Missionen präsentieren wird, ist die Cockpit-Perspektive mehr als nur eine technische Spielerei. Wer nach der Genre-üblichen Maussteuerung mit der direkten Steuerung der einzelnen Einheit zurechtkommt, kann mit nur einer einzigen Kampfmaschine ein großes Gebäude von sämtlichen Gegnern befreien. Erfahrungen im 3D-Actionbereich sind hier natürlich von Vorteil.

Ausklang

Obwohl das Programm gerade erst das Beta-Stadium erreicht hat, versprechen einzelne Features bereits eine wirkliche Bereicherung der Echtzeit-Strategie. Die 3D-Landschaften werden unabhängig von der gewählten Kameraperspektive sehr schnell auf den Monitor gebracht, die Bedienung ist jederzeit logisch und übersichtlich und sogar der Aufbau des großen Technologiebaums ist schnell zu erlernen. Noch wichtiger sind die Verhaltensweisen der Fahrzeuge: Bereits in dieser frühen Phase stehen sich die Fahrzeuge nicht gegenseitig im Weg und – was



FAKTEN

GRAFIK
640x480 Bildpunkte
800x600 Bildpunkte
65.000 Farben

Allgemeines
20 Landschaften
25 Missionen
50 Einheiten
25 Waffensysteme
18 Gebäude
7 Geschütztürme
24 Multiplayer-Karten
Multiplayer-Karten alleine gegen Computer spielbar

FEATURES
Wegpunkte
Patrouillen
3D-Gelände

gleichzeitig ärgerlich und spielspaßerhaltend ist – der Gegner ist trotz aller Chancengleichheit ein wirklich harter Brocken. Ob *Machines* an die *StarCrafts* und *Command & Conquers* heranreichen kann, liegt trotz aller Vorzüge des Programms noch im Dunkeln. Denn mit den Missionen fehlt nicht nur das eigentliche Programm, sondern auch die Hintergrundgeschichte und damit die Atmosphäre. Bereits in wenigen Wochen wird sich herausstellen, ob Charybdis die Geduld aufgebracht hat, in die Missionen ebensoviel Aufwand hineinzustecken wie in die zugrundeliegende Technik.

Harald Wagner ■

FACTS

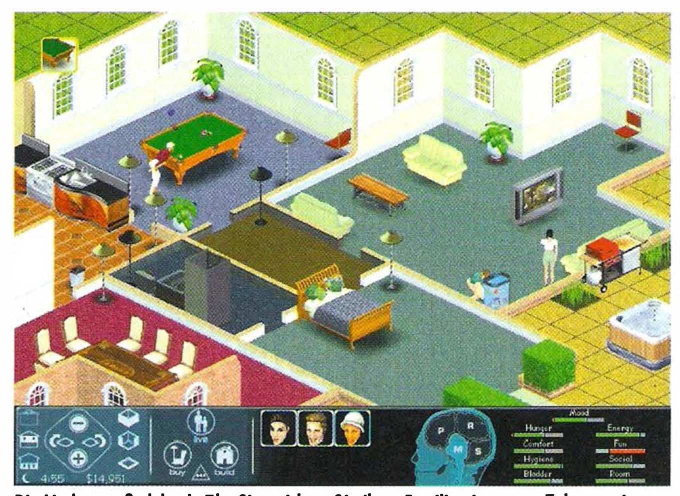
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Acclaim
Beginn	1. Quartal '98
Status	Beta
Release	April '99

Vergleichbar mit
Armor Command, Wargames



Einige Missionen finden in engen und verwinkelten Gebäuden statt. Mit etwas Übung kann man auf eigene Faust den gesamten Komplex besetzen.





Die Lindenstraße lebt: In The Sims richten Sie Ihrer Familie ein nettes Zuhause ein und sorgen dafür, daß diese sich wohl fühlt und sich vielleicht sogar vermehrt.



Liebe, Lust und Leidenschaft bewegen die Sims genauso wie Hungergefühle, Partys mit Nachbarn oder die Suche nach einem Job, der sie glücklich macht.

The Sims

Gute Sims, schlechte Sims

Wenn eine Firma alles simuliert, was zu simulieren ist, dann ist das Maxis. Städtebau für jedermann hatten wir bereits in drei Ausführungen, jetzt kommt die nächste Stufe mit der simulierten Seifenoper. Unter uns: Die nächste Lindenstraße ist gleich um die Ecke.

Würden Sie nicht auch gerne mal die Geschicke einer schrecklich netten Familie lenken? Oder im Marienhof die verbotene Liebe? Maxis läßt gerade von Will Wright, dem Hans W. Geissendörfer der Spielebranche, die virtuelle Seifenopfer *The Sims* produzieren. Klingt wie ein *SimCity* im Kleinen – ist es auch. Denn statt um Müllbeseitigung, Staubekämpfung oder die Flächennutzungspläne einer ganzen Metropole geht es hier um Herz, Schmerz, Liebe und Freundschaft in vier Wänden. Die Ihnen anvertrauten Sims kommen sehr wohl ohne Ihre Einmischung klar, doch wenn Sie sich etwas anstrengen, dann werden die Pixel-Beimers und Byte-Bundys ein viel glücklicheres Leben führen – oder auch genau das Gegenteil, sollten Sie eher der boshafte Charakter sein. Ihre Sim-Familie lebt in einer echten Nachbarschaft mit anderen Sims, wird von diesen beeinflußt und andersherum, benötigt ein festes Monatseinkommen, schließt Freundschaften, streitet sich und baut jede Menge Mist, den Sie wieder beseitigen müssen. Das Konzept erinnert etwas an den C64-Klassiker *Little Computer People*, nur haben Sie statt eines einzelnen Gnoms gleich eine ganze Horde Sims am Hals.



Zuweilen geht's heiß her: Sie müssen sich um Brände oder Einbrüche kümmern.

Verbotene Liebe

Das Spiel selbst besitzt ein offenes Ende, sie müssen also nicht ein bestimmtes Ziel erreichen. Ähnlich der unsterblichen *Lindenstraße* sollen sich immer wieder neue Probleme und Konflikte ergeben, die Sie lösen dürfen. Neben neu zugezogenen Nachbarn mit schlechten Eigenschaften können das Zimmerbrände, Arbeitslosigkeit, Ehekrach, verbotene Liebschaften und dergleichen mehr sein. Vieles läßt sich schon im Ansatz durch ein liebevoll eingerichtetes Heim vermeiden, weshalb Sie eine riesige Auswahl an Möbeln, elektrischen Geräten, Lampen, Rohren und so weiter besitzen. Um das Ganze zu finanzieren, müssen Sie dafür sorgen, daß die Sims mit regelmäßiger Arbeit Geld verdienen, aber nicht zu viel schuften, nur damit sie den sündhaft teuren Perserteppich kaufen können. Auch in puncto Freizeitgestaltung sollten Sie mit Fingerspitzengefühl vorgehen und dafür sorgen, daß Ihre Sims sich mit den Nachbarn treffen. Das kann ein Barbecue sein oder eine rauschende Silvesterparty, woraus sich auch der eine oder andere heftige Flirt zwischen alleinstehenden Sims ergeben kann. Wie in den anderen *Sim*-Titeln von Maxis steuern Sie nicht die einzelnen Personen direkt, sondern indirekt über die Beeinflussung ihrer Umwelt und Lebensqualität. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich bequem regeln und kann von Ihnen kräftig nach oben geschraubt werden, indem Sie nicht auf vorgefertigte Häuser und Familien zurückgreifen, sondern alles selbst kreieren. Sie weisen den Sims individuelle Werte aus einem riesigen Repertoire zu, was nicht ungefährlich ist: Ein erfolgreicher Junggeselle könnte ein überschäumendes Temperament besitzen oder der begnadete Künstler von nebenan ein miserabler Koch sein.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Simulation
Hersteller	Maxis
Beginn	September '98
Status	Pre-Alpha
Release	September '99

Vergleichbar mit
SimCity 3000, Little Computer People

Der Frühling naht mit Riesenschritten und wird besonders für Fans anspruchsvoller Rennspiele interessant werden. Nachdem TOCA 2 von Codemasters schon mit laufendem Motor in den Startlöchern steht, schickt EA Sports mit Sports Car GT einen Konkurrenten ins Rennen, der es in Komplexität und Optionenvielfalt durchaus mit den Champions im Tourenwagen-Geschäft aufnehmen kann.



Auf den verschiedenen, authentisch nachgebildeten Rennstrecken hat der Fahrer unter anderem auch mit Tag-/Nacht-Wechseln und überraschenden Wetterveränderungen zu kämpfen.



Gewöhnungsbedürftig: Die rasanten Rennbahn-Duelle lassen sich nicht nur aus verschiedenen Cockpitansichten, sondern auch aus Vogelperspektiven wie dieser verfolgen.

Sports Car GT

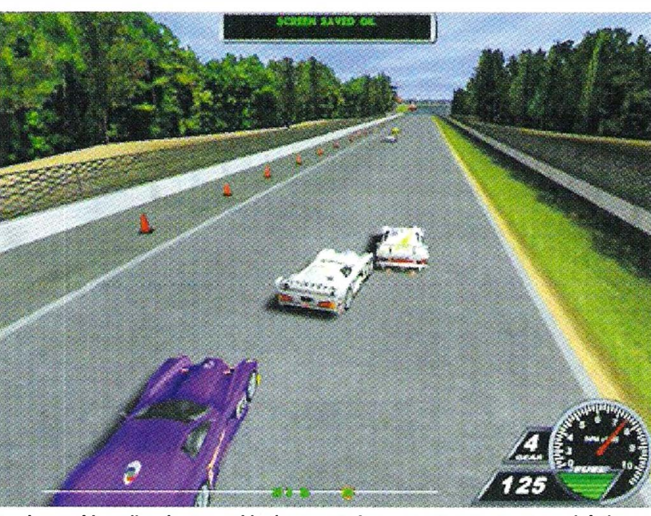
Reife(n)prüfung

Wechselnde Wetterbedingungen, die Beschaffenheit der Strecken sowie Tag- und Nachtfahrten verlangen dem Spieler einiges an Können ab.

Acht real existierende amerikanische und europäische Strecken können befahren werden – hier zum Beispiel der Laguna Seca Raceway.

Insgesamt stehen Ihnen in Sports Car GT zwölf der besten und schnellsten Autos der Welt zur Verfügung. Je besser Sie werden, umso interessanter werden die Wagen.

In *Sports Car GT* werden Sie Ihre Fahrkünste in fünf verschiedenen Ligen beweisen müssen, wozu Sie hinter das Steuer einiger der schnellsten und beeindruckendsten Wagen der Welt klettern werden. Electronic Arts hat bei den Lizenzen wahrlich nicht gespart und kann unter anderem mit so populären Marken wie Porsche, Mercedes und BMW auftrumpfen. Sie beginnen Ihre Rennfahrerkarriere in der untersten Liga, der GTQ-Klasse. Wer sich hier beweist, kann sich nun Schritt für Schritt durch die folgenden Abschnitte hochkämpfen. Nach GT3, GT2

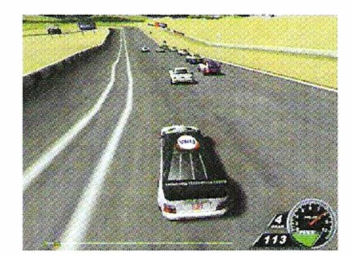


An der Grafik wollen die Entwickler bis zum Release von Sports Car GT noch feilen. Momentan wirken Wagen und Umgebung noch etwas klobig und einfallslos.

und GT1 winkt als Belohnung für die geschicktesten und besten Fahrer das Raser-Nirvana: GTZ, die oberste Liga.

Klassenkampf

Zu Beginn starten Sie mit Wagen wie dem BMW M3 oder einem Porsche 911. Für Opel Corsa-Fahrer mögen dies schon beachtliche Geschosse sein – für einen Sieg in der obersten Rennklasse taugen sie jedoch nicht. Um an schnellere und bessere Gefährte zu kommen, gilt es, auf den ersten Strecken durch gute Leistungen ordentlich Preisgelder einzuheimsen. Weiterhin gibt es Boni für besonders gute Leistungen auf sehr langen oder extrem schwierigen Strecken. Mit dem verdienten Kleingeld kann man dann zunächst sein Vehikel in den verschiedensten Bereichen aufrüsten. Schon hier zeigt sich, wie sehr EA Sports Wert auf Authentizität und realistische Darstellung in Fahrphysik und Mechanik gelegt hat: Von der



Die umfangreichen Tuning-Optionen vor und während des Rennens lassen sich auf Wunsch auch ausschalten.

Radaufhängung über die Kupplung bis hin zu vermeintlich unwichtigen Details wie dem Typ des Auspuffrohrs kann man an seinem Wagen durch kostspieliges und aufwendiges Tuning alles erneuern, verbessern und austauschen. Auch im Rennen selbst ist es wichtig, auf die physikalischen Fahrgesetze zu achten. Die Abnutzung der Reifen, eine zu starke Strapazierung der Bremsklötze und natürlich ein sich unaufhaltsam leerender Tank machen regelmäßige Pit-Stops unerläßlich. Während des Rennens kann der Rechner dann auf Wunsch fast sämtliche Fahrfunktionen für einen übernehmen. Neben der mittlerweile üblichen Wahl zwischen automatischem und manuellem Schalten lassen sich auch Steuerungshilfen für Lenkung und Geschwindigkeit aktivieren. Das hat den Vorteil, daß die Spieler, die ausschließlich am Ausprobieren der einzelnen Wagenkonfigurationen interessiert sind, bei der eigentlichen Action nur noch eine Taste gedrückt halten müssen – den Rest erledigt der Computer dann von alleine. Den meisten wird diese Vorgehensweise allerdings zu langweilig werden, zumal der Autopilot sich nicht für waghalsige Manöver eignet, die einen schließlich an die Spitze der Liga katapultieren sollen. Auch in puncto Gegner-KI verspricht EA Sports qualitative Höchstleistungen: Die vom Rechner gesteuerten Wagen sollen in ihrem Fahrverhalten dem tatsächlicher Rennstars nachempfunden sein und sogar charakteristische Unterschiede aufweisen. Für Abwechslung ist also in jeder Hinsicht gesorgt. Wechselnde Wetterverhältnisse und Strecken wie der Hockenheimring, der Donington Park in England oder der Motor Speedway in Las Vegas dürften so schnell keine Langeweile aufkommen lassen. Für Computer-Raser dürfte es jedenfalls ein aufregender Frühling werden: Wenn alles glatt geht, wird *Sports Car GT* schon im März in den Regalen stehen – fast zeitgleich mit seinem größten Konkurrenten, *TOCA 2*. Man darf gespannt sein, wer hier das Rennen für sich entscheidet.

Andreas Sauerland ■



Riesenspoiler gegen Kohle: Nur wenn man sich durch geschickte Fahrmanöver für die nächste Liga qualifiziert, kommt man auch an bessere Wagen.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	EA Sports
Beginn	Februar '98
Status	Beta
Release	März '99

Vergleichbar mit
TOCA, Grand Touring



Nach Remplern, Drängeleien oder besonderer Beanspruchung der Gefährte sollte man schnellstens einen Pit-Stop einlegen, um nicht das endgültige „Aus" zu riskieren.



Vampire

Bißfest

Lieben Sie auch die alten Horrorfilme, in denen Christopher Lee alias Graf Dracula reizende junge Damen auf ganz spezielle Weise um ein paar Deziliter Blut erleichtert? Auf dem PC haben sich die Untoten mit dem morbiden Charme bislang eher rar gemacht, was sich aber dank Activision bald ändern wird.



Die Hauptfigur wird aus der Tomb Raider-Perspektive gesteuert. Geplant ist eine Maximalauflösung von 1.024x768 Bildpunkten über die Schnittstellen Direct-3D oder Glide.

Der amerikanische Verlag White Wolf Online sorgt durch eine intensive Produktpflege dafür, daß *Vampire* nach *AD&D* zu einem der erfolgreichsten Rollenspiel-Serien der Welt avancieren konnte. Activision sicherte sich im letzten Sommer die begehrte Lizenz und beauftragte gleich die kleine Firma Nihilistic Software damit, auf Basis der Pen and Paper-Vorlage ein 3D-Rollenspiel zu entwickeln. Das Programmierteam von Nihilistic stürzte sich gleich mit Feuereifer auf das neue Projekt und konnte bereits wenige Monate später eine ansehnliche Grafikengine vorstellen. Kein Wunder, denn Chefdesigner Ray Gresko und sein Mitarbeiter Robert Huebner sammelten bereits in der Vergangenheit reichlich Erfahrung bei der Gestaltung überragender Actionspiele. Zu ihren Meisterleistungen gehören das LucasArts-Spektakel *Jedi Knight* sowie die beiden *Descent*-Titel. Da Activision eine ganze *Vampire*-Trilogie geplant hat, dürften Gresko und sein Team noch ein Weilchen mit der Gestaltung düsterer Schattenwelten beschäftigt sein. Bevor aber die beiden Teile *The Dark Ages* und *Kindred of the East* in Angriff genommen werden, muß erst einmal *Vampire: The Masquerade* fertig gestellt werden, was noch mindestens ein halbes Jahr lang dauern wird.

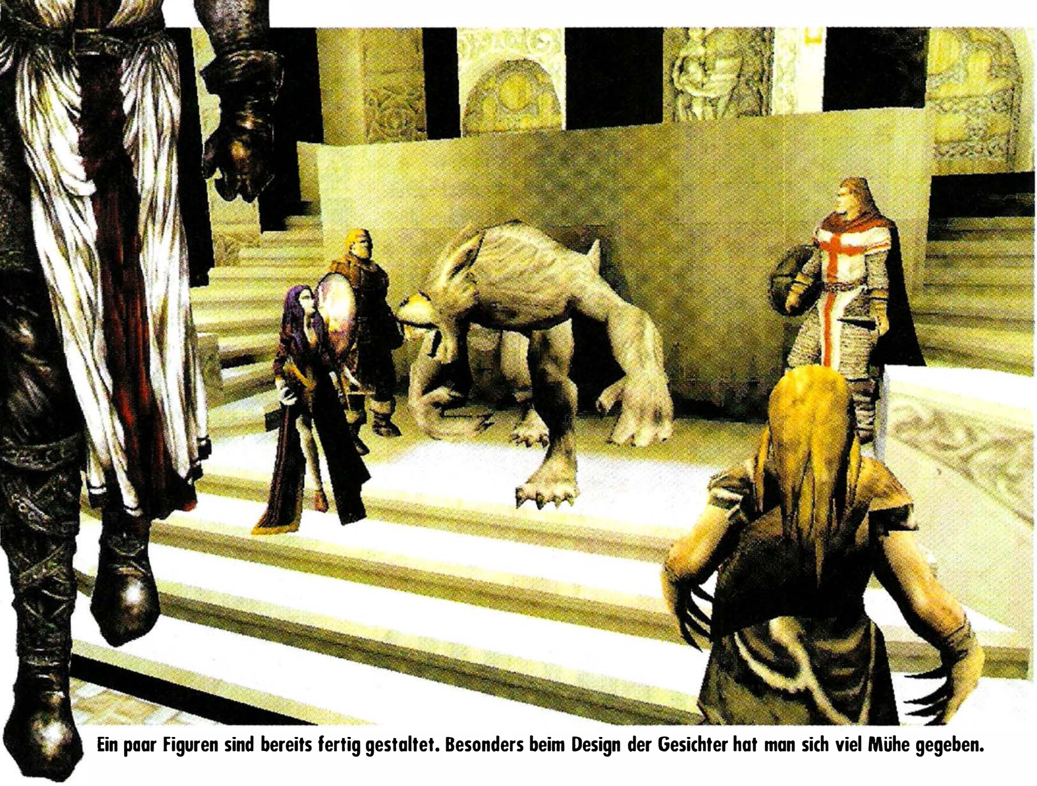
Im Reich der Dunkelheit

Das Warten sollte sich allerdings lohnen, denn neben der prächtigen 3D-Optik wird der Spieler mit einer spannenden Story überrascht, die für eine prickelnde Gänsehaut sorgen soll. Sie schlüpfen in die Rolle von Cristof, einem smarten Helden, der seit 800 Jahren als Vampir über den Erdboden wandelt. Auf seiner Reise durch die Jahrhunderte begegnet er über 100 verschiedenen Charakteren, die sich jedoch nicht alle zur freiwilligen Blutspende überreden lassen. Bei einigen Figuren empfiehlt es sich sogar, das Schwert griffbereit zu halten, während andere bereitwillig Auskunft geben. Manche Charaktere sind gerne bereit, mit Cristof zusammen eine Party zu bilden und ihn auf seiner Reise durch düstere Welten zu begleiten. Wie auch in *Baldur's Gate* entscheidet dann eine überlegte Vorgehensweise über den Erfolg oder Mißerfolg der Haupt- und Nebenquests. Zur KI und zum Charakter-Menü können wir allerdings keine genauen Informationen geben, da hier die Entwickler gerade erst mit der Arbeit begonnen haben. Nihilistic beabsichtigt immerhin noch, neben handfester Action umfangreiche Rätsel einzufügen. Wenn Gresko & Co. so fleißig weiterschuften, werden wir Ihnen in Kürze einen ausführlicheren Vorbericht servieren können.

Peter Kusenberg ■



Großartige Effekte und weiche Übergänge an den Texturrändern sorgen für eine schöne Optik – besonders unter 3Dfx.



Ein paar Figuren sind bereits fertig gestaltet. Besonders beim Design der Gesichter hat man sich viel Mühe gegeben.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Activision
Beginn	Juni '98
Status	Pre-Alpha
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
Lands of Lore 2, Quest for Glory 5

Silver

Die entführte Braut

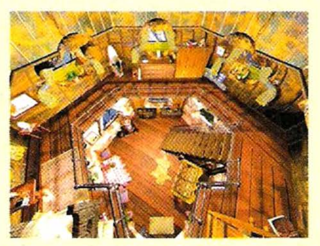


Lange sah es so aus, als sei das klassische, in epischer Breite angelegte Rollenspiel ausgestorben. Titel wie Baldur's Gate oder Rückkehr nach Krondor schafften es in den letzten Monaten allerdings, das totgeglaubte Genre effektvoll wiederzubeleben. Mit Silver steht jetzt ein weiteres Werk in den Startlöchern, das rein optisch stark an Final Fantasy VII erinnert, aber auch einige vielversprechende, neue Ideen und Verbesserungen zu bieten hat.

Insgesamt drei Jahre hat Infogrames an der Entwicklung von *Silver* gearbeitet. Das Resultat ist ein Fantasy-Rollenspiel, das eine klassische, ausufernde Storyline mit Kämpfen in Echtzeit und einer absolut neuartigen, innovativen Maussteuerung kombiniert. Vorbild für das Helden-Epos waren offensichtlich Spiele wie *Final Fantasy VII*: Besonders die Charaktere ähneln in ihrem japanischen Manga-Look auffallend den Darstellern aus Eidos' letztjährigem Fantasy-Spektakel – und auch die Pathos-beladene Geschichte und die simple Ausgangssituation stehen dem Bombast der Fernost-Oper in nichts nach.

DIE WELT VON JARRAH

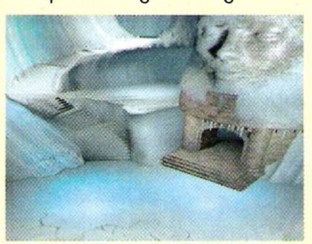
Die Welt von Jarrah wird in Standbildern dargestellt, in denen sich die Polygon-Spielfiguren dann frei bewegen können. Die Qualität dieser Bilder ist beachtlich und erinnert in ihrer Machart ein wenig an Adventures wie *Myst*, *Riven* oder *Lighthouse*. Hier zeigen wir Ihnen einige Shots, die die Atmosphäre des Spiels recht gut einfangen.



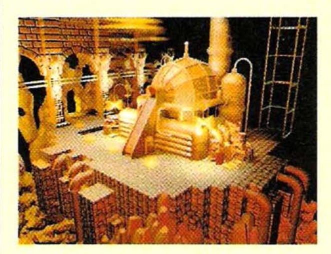
Das Innere von Davids Wohnung. Hier geht das Spiel los und von hier wird auch Davids Geliebte Jessica von Silvers Armee entführt.



Die Straßen einer Stadt. Hier kann man sich mit Passanten unterhalten und Kontakte knüpfen, die vielleicht zu nützlichen Informationen führen.



In den Eishöhlen sollte David einige Sprüche der Gattung „Feuer" beherrschen. Der Eisdrache, der hier zu finden ist, kann nur so besiegt werden.



In den düsteren Kellergewölben dieser alten Bibliothek treibt ein boshafter Kobold sein Unwesen, mit dem David den Kampf aufnehmen muß.



Das Hafengebiet von Jarrah. Von hier aus muß der Held hilflos zusehen, wie seine Angebetete von Silvers Sohn Fuge entführt wird.



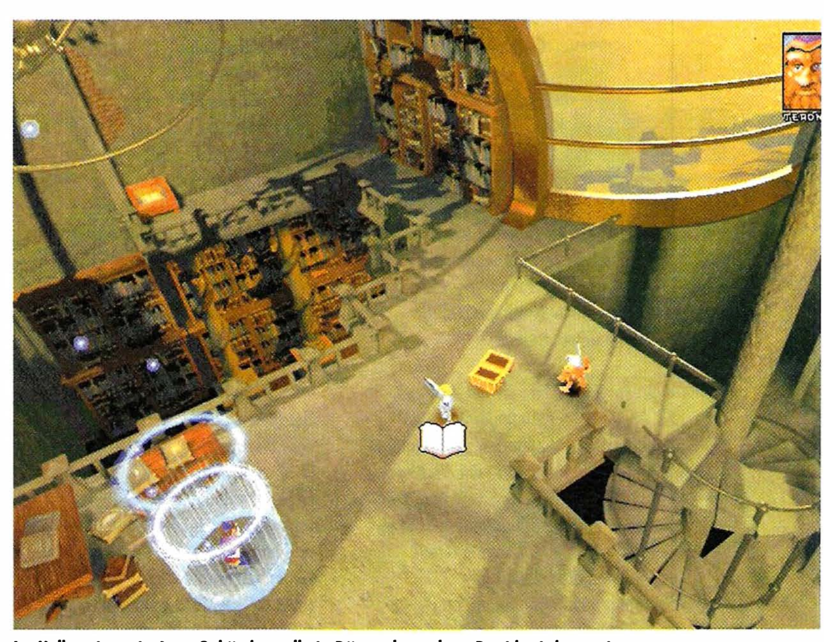
Der blutrote Himmel über dem Wald wirkt wie ein böses Omen. In dieser Region hausen einige harte Gegner, die David aufhalten wollen.

Heldenepos

Das Unglück nimmt seinen Lauf, als der bösartige Zauberer Silver das Märchenland Jarrah zu terrorisieren beginnt. Der Schwarzmagier hat nämlich beschlossen, sich zu vermählen, und läßt zu diesem Zweck die Frau des jungen Helden David entführen, um sie gegen ihren Willen zu ehelichen. Dieser macht sich sogleich auf die Reise, um seine Liebste aus den Fängen des Unholds zu befreien. Da der Übeltäter nicht gerade um die Ecke wohnt, gestaltet sich Davids Odyssee durch Jarrah recht umfangreich. Laut Infogrames wird ein geübter Spieler an die 30 Stunden brauchen, bis er *Silver* beendet hat. In dieser Zeit wird man 270 unterschiedliche Locations bereisen und mehr als 50 verschiedene Charaktere kennenlernen. Die Örtlichkeiten bestehen aus vorgerenderten Grafiken, die aus den verschiedensten Perspektiven dargestellt werden. Auf seinem Weg entdeckt man unter anderem Eishöhlen, unwirtliche Sumpfgebiete, dicht bevölkerte Städte und düstere Wälder und besucht ein entlegenes Kloster, bevor man schließlich im großen Finale dem Oberfiesling Silver persönlich gegenübersteht. Bis es soweit ist, muß David allerdings noch in zahlreichen Kämpfen Erfahrungspunkte sammeln. Über 80 verschiedene Gegnertypen trachten dem Recken nach dem Leben. In der Anfangsphase des Spiels steht dem noch unerfahrenen Helden für die Auseinandersetzungen sein Großvater als hilfreicher Begleiter zur Seite, der ihn in die Kunst des Schwertkampfes einweist. Schon nach kurzer Zeit werden der Held und sein Opa aber durch einen schweren Schicksalsschlag voneinander getrennt. Bis dahin sollte man genügend Erfah-



In der Stadt Haven trifft David auf Rebellen, die sich gegen Silver verschworen haben. Nach einer kurzen Phase des Mißtrauens stellen sie sich als hilfreiche Freunde heraus.



Im Keller eines riesigen Gebäudes soll ein Dämon herrschen. David wird von einem Gelehrten mit einem magischen Lift (blauer Zylinder) dorthin teleportiert.

GUT UND BÖSE

Das Personal von Silver umfaßt über 50 verschiedene Charaktere. Die Angehörigen des bösen Zauberers wollen David auf der Suche nach seiner Geliebten natürlich behindern und ihn aus dem Weg räumen; die von Silver unterdrückten Dorfbewohner dagegen unterstützen ihn oder schließen sich ihm auf seiner Reise sogar an.

Die Guten

David ist die Hauptfigur des Spiels – ein Held wie aus dem Märchenbuch. Zu Beginn seiner Reise ist er noch recht unerfahren in Kampf und Magie, aber um seine entführte Frau Jennifer zu befreien, nimmt er einiges an Strapazen und Training auf sich.

Sekune ist eine Kriegerin, die sich David auf seiner Jagd nach Silver anschließt. Sie ist es gewohnt, in erster Linie die Waffen sprechen zu lassen, besonders geübt im Umgang mit Worten ist sie nicht. An ihrer Loyalität David gegenüber besteht aber kein Zweifel.

Auch Vivienne ist eine Kriegerin, die ihr Talent in den Dienst Davids stellen wird. Ihre Beweggründe für diese Entscheidung sind etwas unklar. Ihr Haß auf Silver wird nur noch übertroffen von ihrem unerschütterlichen Glauben an das Gute im Menschen.

Cagen ist einer der ständigen Begleiter Davids. Seine Kraft liegt in einer ungeheuren inneren Ruhe und Ausgeglichenheit. Als Meister verschiedener Nahkampftechniken verfügt er über ein großes Selbstvertrauen, das auch durch harte Schicksalsschläge nicht getrübt wird.

Chiaro ist ein wahrer Meister der weißen Zauberkraft, wodurch der Schwarzmagier Silver fast schon automatisch zu seinem Erzfeind wird. Im Nahkampf ist er allerdings gefährdet, da er den Umgang mit dem Schwert überhaupt nicht beherrscht.

Die Bösen

Silver ist nicht nur irgendein böser Zauberer – er stellt das personifizierte Böse dar. Nachdem er Davids Frau gegen ihren Willen geheiratet hat, will er sie seinem Gott als Opfer darbringen, damit seine Macht über Jarrah noch größer wird.

Der Imp gehört zur Gattung der Kobolde und dürfte Dungeon Keeper-Fans noch bestens bekannt sein. Meist treten die frechen Biester in Rudeln auf. Sie sind nicht besonders intelligent und leicht zu schlagen, in großer Anzahl aber durchaus eine Gefahr.

Jag ist als Lieutenant von Silvers Armee direkt seinem Meister unterstellt und erfüllt dessen Befehle mit blindem Gehorsam. Im Kampf kennt er weder Mitleid noch Gnade und ist einer der härtesten Gegner im Spiel.

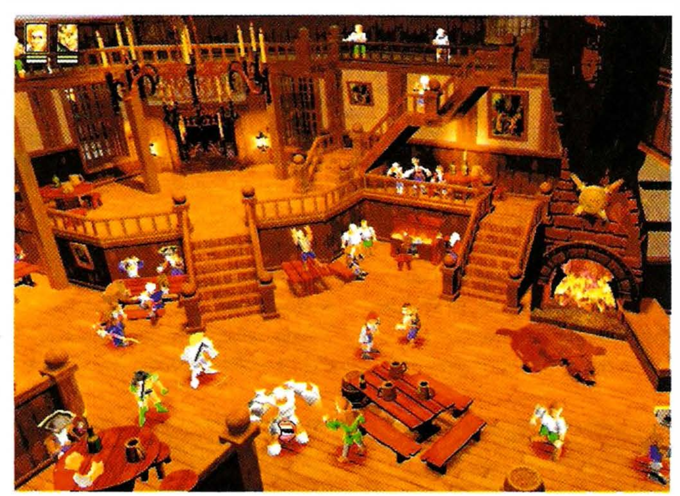
Fuge ist der Sohn von Oberbösewicht Silver und als solcher ebenfalls nicht gerade eine Lichtgestalt. Er ist derjenige, der die Frauen des Dorfes für seinen Vater entführen läßt. Zwischen ihm und Davids Großvater scheint es eine Verbindung zu geben, die sich noch schicksalhaft auswirken wird.

Auch Khan ist Lieutenant in Silvers Heerscharen. Er ist ebenso brutal und gewissenlos wie Jag, was zwangsweise dazu führt, daß die beiden sich untereinander ebenfalls bekriegen, um in Silvers Hierarchie eine bessere Position zu ergattern.

rung im Umgang mit den verschiedenen Waffen und Kampftechniken gesammelt haben, um sich auch allein durchschlagen zu können. Andererseits wird David natürlich nicht die ganze Zeit alleine durch die Regionen von Jarrah ziehen. Auf seiner Reise begegnet er hin und wieder Weggefährten, die sich dem *Silver*-Jäger anschließen wollen, so daß man mit bis zu zwei anderen NPCs eine Party bilden kann. Interessanterweise werden die Mitglieder des Bundes getrennt voneinander kontrollierbar sein. So können Sie einem der Charaktere beispielsweise befehlen, einen Gegner anzugreifen, während Sie den zweiten einen Gegenstand untersuchen lassen und der dritte die Flucht ergreifen soll.
Um sich seiner Haut zu wehren, stehen David nicht nur die eigenen Fäuste zur Verfügung, sondern im weiteren Verlauf des Spiels auch acht verschiedene Schwertarten sowie Äxte, Dolche oder ein Katapult. Neben den üblichen groben Handgreiflichkeiten gibt es aber auch andere Möglichkeiten, mit den Feinden fertigzuwerden. Um zum Schloß des Zauberers zu gelangen, muß David acht magische Kugeln finden, die quer über das Land verteilt sind. Durch jedes dieser kostbaren Objekte erlernt er einige mächtige Zaubersprüche, die vor allem im Fernkampf von großem Nutzen sind. So erzeugt beispielsweise der Erdzauber Meteoritenstürme, die auf den Gegner niederprasseln. Der Eiszauber friert den Feind ein, der Zeitzauber hält ihn auf und durch den Blitzzauber werden die Unholde mit Elektrizität beschossen. Trotz der großen Vielfalt an Möglichkeiten, die sich in den Kämpfen ergeben, wird man fast jede Aktion alleine mit Hilfe der Maus bewerkstelligen können.

Innovative Steuerung

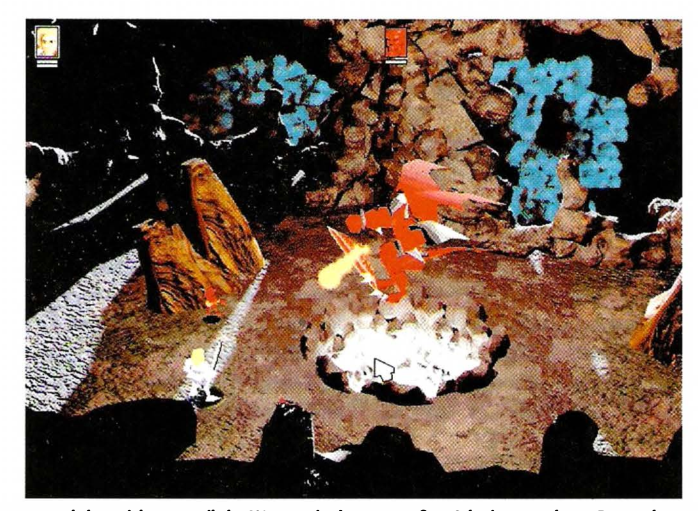
Anders als in anderen actionlastigen Rollenspielen werden die Aus-



An öffentlichen Plätzen trifft man meist auf eine große Anzahl von NPCs. Einige sind nur zu Small-Talk bereit, andere dagegen verfügen über wichtige Informationen.



Im Laufe des Spiels kann David mit seinem Schwert einige Special Moves erlernen, die im Kampf verheerenden Schaden anrichten. Gleiches gilt für „Spezial-Zauber".



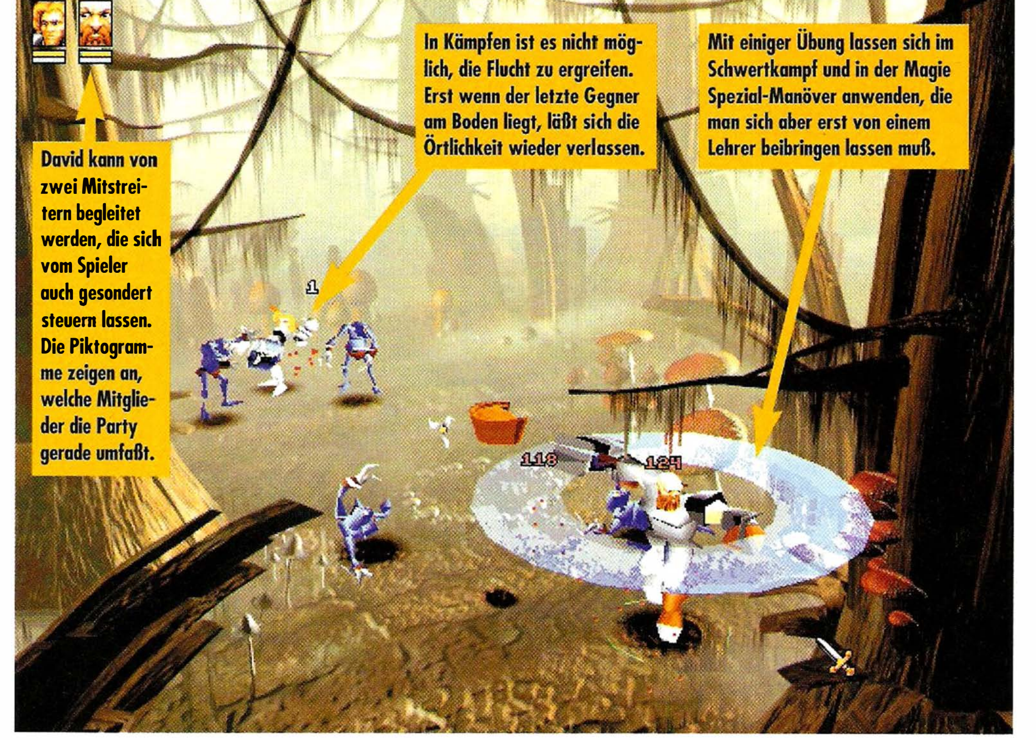
Eigentlich sind Imps niedliche Wesen, die keinen großen Schaden anrichten. Dieser hat allerdings offensichtlich ein paar Wachstumshormone geschluckt...



Kleine rote Kobolde, Imps genannt (siehe auch Screenshot links), treiben hier ihr Unwesen. Erst wenn alle Gegner besiegt sind, kann David den Garten verlassen.

einandersetzungen in *Silver* nicht einfach mit ein paar Mausklicks auf den Gegner erledigt sein. Stattdessen hat Infogrames ein Feature entwickelt, das man als „Schwertarm" bezeichnen könnte. Erinnern Sie sich an das mißglückte Experiment, das Dreamworks mit dem Action-Adventure *Trespasser* unternahm? Der Spieler steuerte mit der Maus die Bewegungen und Aktionen des Arms der Hauptdarstellerin. Ähnlich, aber sehr viel unkomplizierter wird es in den Kampfsequenzen von *Silver* zugehen. Während Sie die STRG-Taste gedrückt halten, können Sie in der Schlacht Ihre Waffe komplett mit der Maus lenken. Ziehen Sie diese nach rechts, führt David einen Schlag in diese Richtung aus. Eine Bewegung nach vorne verursacht einen Ausfallschritt. Bewegt man das Steuergerät nach hinten, so vollführt er während des Hiebs eine kunstvolle 180-Grad-Drehung. Außerdem kann man im Laufe der Zeit noch einige Special Moves erlernen, deren „durchschlagende Wirkung" sehr viel stärker ist als die der Standard-Manöver. Diese sehr einfache Steuerungsmethode ermöglicht direkte und schnelle Fights, bei denen der Spieler tatsächlich das Gefühl hat, größeren Einfluß auf das Geschehen zu haben, als wenn er lediglich in schneller Folge ein paarmal die Angriffstaste klickt – und gekämpft wird in der Tat sehr viel in *Silver*. Schon nach der ersten Stunde häufen sich die Phasen, in denen man sich massiv an Hack-and-Slay-Spiele wie *Diablo* erinnert fühlt. Es kann durchaus vorkommen, daß man in mehreren Räumen hintereinander gegen zehn oder mehr Monster gleichzeitig antreten muß. Erschwerend kommt hinzu, daß es grundsätzlich nicht möglich ist, vor einer Überzahl von Feinden zu flüchten – der Ausgang zur nächsten Location tut sich erst dann auf, wenn man alle Schergen ausgeschaltet hat. Auch eine regelmäßige Option zum Speichern sucht man vergeblich. An bestimmten Stellen taucht ein Chronist auf, der die Geschehnisse um David und Silver schriftlich festhält. Nur dadurch, daß man ihm seine bisherige Geschichte erzählt, kann ein Savegame angelegt werden. Rein optisch macht das Spiel einen guten Eindruck. Die Orte, die man bereist, werden durch kunstvoll gerenderte Standbilder dargestellt, in die die Figuren dann eingesetzt werden und sich relativ frei bewegen können. Einziges Manko: Die aus Polygonen zusammengesetzten Charaktere werden nicht eins mit der Umgebung. Sie sind sehr viel gröber in ihrer Darstellung als die Render-Hintergründe und wirken in den gigantischen Landschaften manchmal etwas mickrig. Dafür sind aber die Animationen sehr detailliert und flüssig geraten. Die Synchronisation ist gelungen, wenn auch zum Teil etwas pathetisch ausgefallen, was bei der Ähnlichkeit zu *Final Fantasy VII* aber nicht weiter verwundert. Selbiges gilt für die musikalische Untermalung der Geschichte: Der orchestral-bombastische Soundtrack mag nicht jedermanns Geschmack sein, unterstreicht aber die vorherrschende Stimmung in *Silver* sehr gut.

Andreas Sauerland ■



David kann von zwei Mitstreitern begleitet werden, die sich vom Spieler auch gesondert steuern lassen. Die Piktogramme zeigen an, welche Mitglieder die Party gerade umfaßt.

In Kämpfen ist es nicht möglich, die Flucht zu ergreifen. Erst wenn der letzte Gegner am Boden liegt, läßt sich die Örtlichkeit wieder verlassen.

Mit einiger Übung lassen sich im Schwertkampf und in der Magie Spezial-Manöver anwenden, die man sich aber erst von einem Lehrer beibringen lassen muß.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Infogrames
Beginn	Februar '96
Status	Beta
Release	April '99

Vergleichbar mit
Final Fantasy VII

Kingpin

Haie der Großst

Die Luft wird dünner für Half-Life: Tolle Grafik und eine außergewöhnlich lebendige Umwelt machen das düstere Gangster-Epos Kingpin zu einem besonders vielversprechenden Kandidaten, der aus der Masse der 3D-Actionspiele herausragt.

Schütten Sie im Geiste das berüchtigte Chicago der 20er Jahre mit aktuellen Krawall-Plätzen wie Brooklyn, New York, oder South Central, Los Angeles, in einen großen Topf. Dann rühren Sie die Grafik- und Netzwerkengine des in Deutschland indizierten Ballerspiels *Q2* darunter, häufen das Beste aus *Half-Life* darauf und lassen es auf kleiner Flamme köcheln. Das Ergebnis wird todsicher *Kingpin* heißen und ist eines der am meisten unterschätzten 3D-Actionspiele dieses Jahres. Weitgehend unbeobachtet von der Öffentlichkeit werkeln in Los Angeles die Buben von Xatrix (*Redneck Rampage*) an einem ballerlastigen Action-Adventure aus der First Person-Perspektive. Der Clou dabei: Ohne den Spieler durch langatmige Multiple-Choice-Konversationen seines Adrenalinspiegels zu berauben, sollen die Feuergefechte durch Dialoge und Rätsel-Elemente aufgelockert werden. Wie das funktioniert, haben uns die Designer vor Ort verraten.

Stichwort Körpersprache

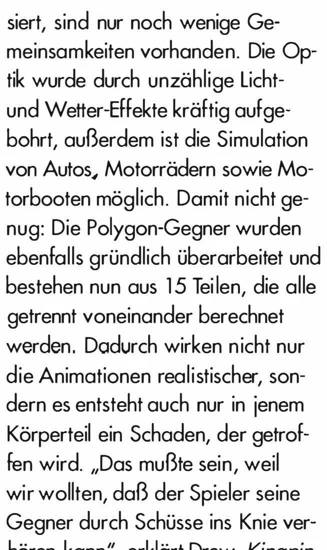
Kingpin spielt in einer dunklen, schmutzigen Stadt, in der das Verbrechen regiert. Die Bevölkerung teilt sich in drei Gruppen auf, von denen die eine aus erbitterten Gegnern des Spielers besteht, die andere potentielle Verbündete sind und der Rest einfach nur versucht, in dem mörderischen Umfeld zu überleben. Wie der Spieler auf seine Umwelt wirkt, bestimmt er anhand von drei Körperhaltungen, die auf Tastendruck gewechselt werden: negativ, positiv und neutral. Im Zusammenspiel mit den drei Bevölkerungsgruppen sowie aus dem Umstand, ob der Spieler eine Waffe in der Hand hält oder nicht, ergeben sich so die unterschiedlichsten Dialoge. Wegen der mangelnden Intelligenz der meisten Gesprächspartner dauern diese meist nicht lange; Sie werden entweder unmißverständlich aufgefordert, sich zu verziehen, oder erhalten den einen oder anderen Tip, in welchen Stadtteil Sie müssen, damit die Story fortgeführt wird. „Wie das Umfeld auf den Spieler reagiert, hängt auch von seinem Ansehen ab", erläutert



Kingpin spielt im düsteren Gangster-Milieu – entsprechend rauh sind die Sitten unter den Bewohnern der Stadt. Ein friedliches Straßenfest ist das hier sicher nicht...

adt

Lead Designer Drew Markham. „Man kann zum Beispiel einen Tresorknacker anheuern, doch wenn man nicht den Ruf eines richtig bösen Buben hat, wird er einen ziemlich sicher reinlegen." Ähnlich realen Lebewesen besitzen alle computergesteuerten Figuren drei verschieden große Wahrnehmungsradien. Betreten Sie den äußersten, so werden Sie zwar bemerkt, können aber nur beobachtet werden. Halten Sie eine Waffe und nähern sich einem Gegner, wird dieser Sie auffordern, die Waffe abzulegen. Folgen Sie dem Befehl, ist alles gut, doch andernfalls gibt es Ärger. Kommen Sie zu nahe, ist ohnehin jede friedliche Verständigung unmöglich.



„Wir haben die Charaktere tagelang durch die Stadt laufen lassen, damit sie sich selbst die Orientierung beibringen." Drew Markham, Designer

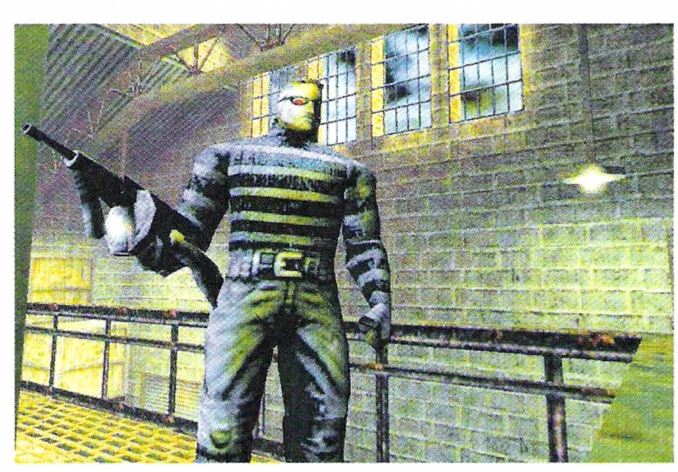
Schuß ins Knie

Damit die anderen Figuren im Spiel sich wirklich wie echte Lebewesen verhalten, hat Xatrix den Programmierer des bekannten *Eraser-Bots*, Ryan „Ridah" Feltrin, angeheuert. „Wir haben die Charaktere tagelang durch die Stadt laufen lassen, damit sie sich selbst die Orientierung beibringen", erläutert Drew. „Ryan war von den Ergebnissen so begeistert, daß er gar nicht mehr aufhören wollte. Wir mußten ihn erst davon überzeugen, daß später auch Menschen damit spielen würden..." Die Adventure-Elemente beschränken sich nicht auf stupide Schlüssel-Schloß-Puzzles, sondern erinnern tatsächlich an klassische Abenteuerspiele. Im Programm läuft eine sogenannte Weltuhr, die immer dann ein Stück vorrückt, wenn der Spieler ein bestimmtes Ziel erreicht hat. Dann öffnen sich neue Abschnitte der Stadt, neue Charaktere tauchen auf oder alte Bekannte geben frische Infos von sich. Das geschieht aber nicht einfach so, sondern paßt jeweils zur Geschichte: Ein Haus, das Sie früher problemlos betreten konnten, ist auf einmal wegen eines Mordes von der Polizei gesperrt – Parallelen zu Westwoods *Blade Runner* sind offensichtlich. Obwohl *Kingpin* wie schon *Half-Life* auf der Grafikengine von Q2 basiert, sind nur noch wenige Gemeinsamkeiten vorhanden. Die Optik wurde durch unzählige Licht- und Wetter-Effekte kräftig aufgebohrt, außerdem ist die Simulation von Autos, Motorrädern sowie Motorbooten möglich. Damit nicht genug: Die Polygon-Gegner wurden ebenfalls gründlich überarbeitet und bestehen nun aus 15 Teilen, die alle getrennt voneinander berechnet werden. Dadurch wirken nicht nur die Animationen realistischer, sondern es entsteht auch nur in jenem Körperteil ein Schaden, der getroffen wird. „Das mußte sein, weil wir wollten, daß der Spieler seine Gegner durch Schüsse ins Knie verhören kann", erklärt Drew. *Kingpin* ist somit alles andere als ein reines Ballerspiel, vielmehr wird großer Wert auf die Interaktion mit den anderen Figuren gelegt, die nicht immer tödlich enden muß. Anders sieht das im Mehrspieler-Modus aus, der auf die leistungsfähige Engine von id Software zurückgreift und zusätzlich mehrere Spielercharaktere mit unterschiedlichen Leistungswerten anbieten wird.

Florian Stangl ■



Die von id Software lizenzierte Q2-Engine wurde so gründlich überarbeitet, daß Kingpin selbst den Vergleich mit Konkurrenten wie Unreal nicht zu scheuen braucht.



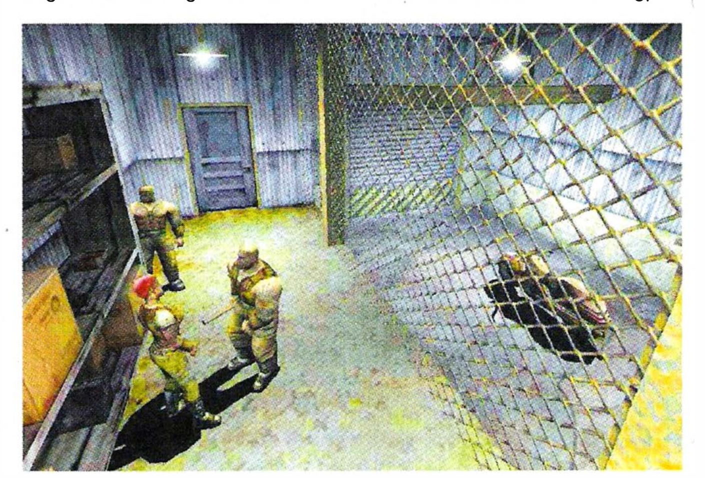
Die Körpersprache der Charaktere in Kingpin soll eindeutig ausfallen – abhängig von ihrer Gesinnung. Auch der Spieler signalisiert so seine Einstellung.



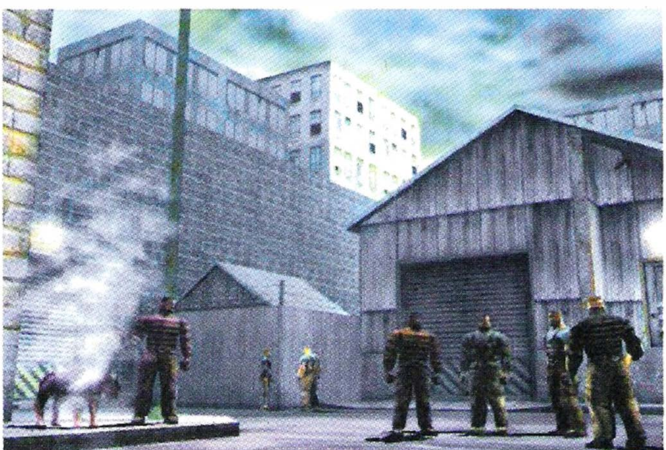
FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Xatrix/Interplay
Beginn	September '97
Status	Alpha
Release	Mai '99

Vergleichbar mit
Half-Life, Unreal



Kingpin erlaubt sogar die Verwendung von Fahrzeugen wie diesem Motorrad. Dadurch erreichen Sie einen neuen Abschnitt innerhalb der sechs Kapitel des Spiels.



Die rauhe Gangster-Atmosphäre wurde hervorragend eingefangen. Viele kleine Details am Rande – wie Rauch oder Regen – sorgen für die richtige Stimmung.

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80,– Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine grundsätzlich subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche PC Games-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich", in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen PC Games, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. PC Games-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungszeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf"-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

TEST-CENTER

Tuning
In den beiden Kästen Tuning und Treiber & Bugs erfahren Sie mehr über Probleme bei der Installation und wie Sie das Spiel mit ein paar einfachen Handgriffen an Ihr System anpassen und dadurch beschleunigen können.

Die Tabellen
In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra
In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf.

Motivationskurve
Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der „Motivationskurve" können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Die Chipsätze

Riva TNT
Diamond Viper V550
Elsa Victory Erazor II
Guillemot Maxi Gamer 3D2
Creative Labs Blaster Voodoo2
Miro Hiscore2 3D

Riva 128
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor

Voodoo
Diamond Monster 3D
Guillemot Maxi Gamer 3D
Creative 3D-Blaster
Miro Hiscore 3D

Voodoo 2
Diamond Monster 3D II

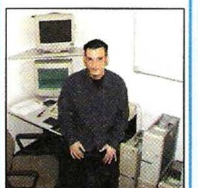
G200
Matrox Millenium G200

ATI Rage Pro
ATI All-in-Wonder Pro
ATI Xper@Play

Rendition
Hercules Thriller 3D

PowerVR
VideoLogic Apocalypse 3Dx
Matrox m3D

Performance
Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.



Unser Technik-Freak Jürgen Melzer im Testlabor: Hier wird jedes Spiel geprüft!

- Sehr gute Performance (ruckelfrei)
- Noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird nicht unterstützt

1 Auflösung
Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

2 CPU
Typ des Prozessors (Beispiel: Pentium 200)

3 RAM
Hauptspeicher

4 3D-Karten
Die 3D-Karte Ihres PCs

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3Dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3Dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix 6x86-Prozessor
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Das Spiel unterstützt Force Feedback-Joysticks
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
Cyrix 6x86		Force Feedback	-
AMD K6-2		Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
-

RANKING

0Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeit-Strategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafik-Engine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

3D-Action	
Grafik	81%
Sound	92%
Steuerung	84%
Multiplayer	-%
Spielspaß	94%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM 80,-

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenzqualitäten aufweist, stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in grafiklastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenz-Produkte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100 %-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50% und 89% abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90%. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Gleichzeitig ist ein Programm in Regionen von 10% oder 20% die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist Hardware-unabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20,– bis 30,– Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt



Der PC Games-Award ist an keine explizite Prozent-Wertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.

PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim	
Age of Empires	Ensemble Studios
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Pyro Studios
Die Siedler 3	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel	
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Grim Fandango	LucasArts
Might & Magic 6	3DO
Monkey Island 3	LucasArts

Sport- & Rennspiele	
FIFA 99	EA Sports
Superbike W. C.	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
Need for Speed 3	Electronic Arts
NHL 99	EA Sports
Nice 2	Synetic
Virtua Fighter 2	Sega

Action & 3D-Action	
Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass
Forsaken	Probe Entertainment
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Pro Pinball: Big Race	Empire
Starfleet Academy	Interplay
Tomb Raider 3	Eidos
Unreal	Epic Megagames
WC: Prophecy	Origin

Simulationen	
Armored Fist 2	NovaLogic
Comanche Gold	NovaLogic
F22 ADF	Digital Image Design
Grand Prix Legends	Papyrus
Grand Prix 2	MicroProse
Racing Simulation 2	Ubi Soft
Red Baron 2	Dynamix

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet. Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 4/99



Superbike World Championship

Superbike World Championship

Rollkommando

Obwohl der PC bereits seinen 15. Geburtstag feiert, erscheint mit EA Sports' Superbike World Championship erst die dritte ernsthafte Motorrad-Simulation. Das von Virgin übernommene Programm ersetzt die aus herkömmlichen Rennspielen bekannten Rempeleien durch Fahrgefühl und lauschige Landstraßen durch echte Rennstrecken. Dennoch wird der Spielspaß groß geschrieben.

Wenn EA Sports von echten Rennstrecken redet, dann handelt es sich auch um echte Rennstrecken: Eine Exklusiv-Lizenz mit SBK Superbike International, dem Promoter der FIM Superbike World Championship-Rennserie, berechtigte das Software-Haus, alle Strecken, Motorräder und fast alle Fahrernamen der Saison 1997 in das Spiel zu integrieren. Zwölf Strecken, vom britischen Brands Hatch über das indonesische Sentul bis zum deutschen Hockenheimring, bilden die Grundlage für die zahlreichen Rennmodi. Den leichtesten Zugang zum Renngeschehen stellt das sogenannte Schnelle Rennen dar. Nachdem man eine Strecke und eines der fünf Motorräder ausgewählt hat, befindet man sich sofort am Start. Wer nun glaubt, „Schnell" stehe für Vollgas und Action, darf bereits in der ersten Kurve dem Fahrerfeld hinterherwinken. Motorrädern ist es nämlich keineswegs egal, welche Kombination aus Geschwindigkeit und Kurvenradius ihnen der Fahrer zumutet. Während Rennwagen noch kontrollierbar driften, schlagen Zweiräder bereits anmutige Saltos. Im Schnellen Rennen verhindert die Software das Übertreten des Grenzbereichs, indem sie den Lenkausschlag limitiert, die Bodenhaftung erhöht und auch einmal ein Auge zudrückt. Wer zu spät bremst, fährt dennoch in das Kiesbett und verliert auf dem Rückweg zur Piste wertvolle Zeit. Wem trotz aller Hilfen ein Sturz gelingt, der wird innerhalb von Sekunden wieder in den Sattel gesetzt und darf weiterfahren. In diesem Modus ist es ohne weiteres möglich, innerhalb weniger Runden solche Fahrfehler wieder gutzumachen. Die Gegner fahren zwar eine sehr saubere Linie, sie scheinen aber auf den zurückliegenden Spieler zu warten.

Auf Tastendruck kann man über die eigene Schulter nach hinten sehen. Die Bewegung des Kopfes wird dabei nachgeahmt, was realistisch viel Zeit kostet.

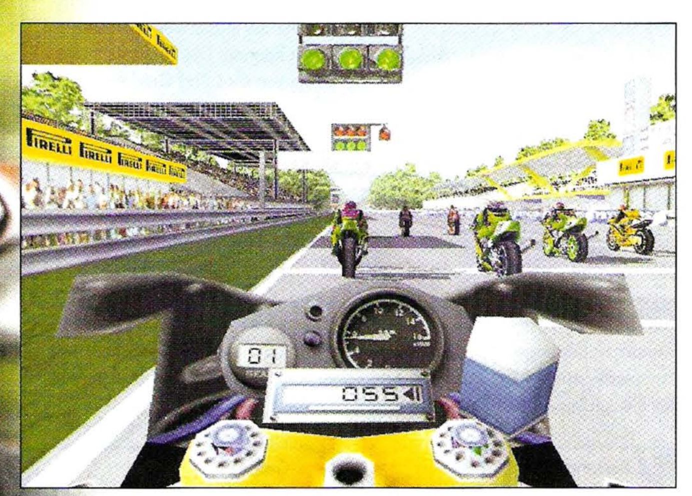
Arcade versus Arcade

Das Schnelle Rennen dürfte dem ambitionierten Rennfahrer schnell zu langweilig werden. Sobald man die Strecken kennengelernt hat, sollte man sich der nächsten Herausforderung stellen und die Motorräder kennenlernen. Dazu bietet sich der nächste Spielbereich an, der unglücklicherweise Arcade-Modus





Unterschiedlichste Lichtverhältnisse beeinträchtigen die Sicht und kosten jede Menge Rechenleistung, sie tragen jedoch viel zum Flair des Spiels bei.



Der Start ist der einzige Moment eines Rennens, in dem die Fahrer vernünftige Abstände einhalten. In den Kurven kommen sie sich bis auf wenige Zentimeter nahe.

genannt wurde. Denn obwohl auch hier Lenk- und Bremshilfen zur Verfügung stehen, verzeihen die Motorräder nun keine Fehler mehr. Wer mit Schräglage ins Kiesbett gerät, kann nur noch mit viel Geschick und Balance einen Sturz vermeiden. Gelingt dies nicht, muß die Maschine erst mit Joystick-Unterstützung in Fahrposition gebracht werden, bevor das Rennen weitergehen kann. Der Arcade-Modus verwendet bereits das physikalische Modell, das auch in der eigentlichen Simulation zum Tragen kommt. Die Bodenhaftung der einzelnen Reifen, die Federwege und sogar der Winkel der Lenkergabel fließen in die Berechnung des Fahrverhaltens mit ein. Um da noch eine Kurve genau anpeilen zu können, bedarf es einer Menge Übung. Der Arcade-Modus bietet neben den zwölf Einzelrennen auch eine vereinfachte Meisterschaft. Ohne freies Training, Qualifikation und Warm-Up entspricht dieser Modus recht genau den Meisterschafts-Modi herkömmlicher Rennspiele.

Sekunden schinden

Das Herzstück von *Superbike World Championship* ist der Simulations-Modus. Ein Rennwochenende besteht nun gemäß den Regeln der FIM aus einem freien Training, einer Qualifikationsstunde, einem zweiten freien Training, einer zweiten Qualifikationsstunde, einem Warm-Up und schließlich zwei Renndurchläufen. Natürlich kann man die einzelnen Elemente auch überspringen, wenigstens das freie Training sollte aber genutzt werden. Mit Hilfe von Telemetrie-Daten ist es einem geübten Fahrer nämlich möglich, das Motorrad auf die Strecke abzustimmen. Die Rundenzeiten einer optimierten Rennmaschine können bis zu fünf Sekunden unter denen einer Standardmaschine liegen – im Motorradsport sind das Welten.

DIE SUPERBIKES

DUCATI 916



Motorlayout	2 Zylinder V
Hubraum	996 ccm
Leistung	154 PS bei 11.200 U/min
Geschwindigkeit	293 km/h
Baujahr	1994

Die Ducati hat auch im niedrigen Drehzahlbereich viel Kraft und erweist sich als sehr gutmütig. Diese positiven Eigenschaften werden durch die geringe Drehfreude vor allem auf längeren Geraden wieder kompensiert.

HONDA RC45



Motorlayout	4 Zylinder V
Hubraum	749 ccm
Leistung	160 PS bei 14.000 U/min
Geschwindigkeit	300 km/h
Baujahr	1996

Die leichte und sehr schnelle Honda gehört in geübte Hände. Denn um ihre Vorzüge ausspielen zu können, benötigt sie eine relativ weiche Fahrwerk-Abstimmung, was sie zu einer der instabilsten Maschinen des Fuhrparks macht.

KAWASAKI ZX7RR



Motorlayout	4 Zylinder Reihe
Hubraum	748 ccm
Leistung	150 PS
Geschwindigkeit	Unbekannt
Baujahr	1996

Die Kawasaki kann keine besonderen Vor- oder Nachteile geltend machen. Sie ist ein sehr ausgewogenes Motorrad, das auf Geraden und in weiten Kurven sehr handlich ist, aber in engen Kurven etwas zu träge auf die Lenkkommandos reagiert.

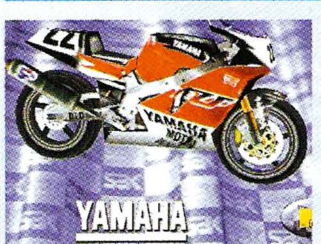
SUZUKI GSXR750



Motorlayout	4 Zylinder Reihe
Hubraum	749 ccm
Leistung	150 PS
Geschwindigkeit	290 km/h
Baujahr	1996

Die Tauglichkeit von Suzukis Rennmaschine hängt in erster Linie von der Fahrwerk-Abstimmung ab. Bereits bei einer nur minimal zu weichen Abstimmung beginnt sie zu schwimmen, bei zu harten Federn springt sie wie ein Gummiball.

YAMAHA YZF750



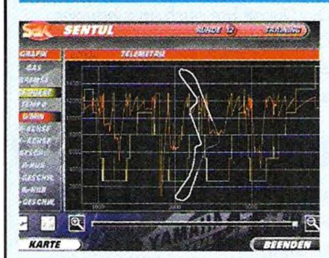
Motorlayout	4 Zylinder Reihe
Hubraum	749 ccm
Leistung	160 PS bei 13.800 U/min
Geschwindigkeit	295 km/h
Baujahr	1995

Das zweitälteste Motorrad des Fuhrparks begeistert durch die Einfachheit, mit der es selbst enge Kurven nimmt. Die 160 PS verleiten ungeduldige Fahrer jedoch zum verfrühten Beschleunigen am Ende langer Kurven, weshalb die Maschine nicht in Anfängerhände gehört.

TELEMETRIE UND FAHRZEUGSETUP

Die Telemetrie ist aus dem modernen Motorsport nicht mehr wegzudenken. Wie die Black Box in einem Flugzeug zeichnet das funkbasierte Telemetrie-System die wichtigsten Fahrzeug-Daten auf. Am Anfang eines Rennwochenendes sollte immer versucht werden, sich selbst und das Fahrzeug optimal auf die Strecke abzustimmen. Dem Autofahrer in uns mag dieses Vorgehen etwas suspekt erscheinen, schließlich bringt man seinen Volkswagen ja auch ohne individuelle Einstellungen erfolgreich durch die verschiedensten Städte. Auf der Jagd nach Zehntelsekunden ist es aber unumgänglich, die richtige Getriebeabstimmung zu finden und eventuelle Fahrfehler noch vor dem Rennen zu erkennen. Hierbei hilft die Telemetrie, deren vielfältige Daten aber erst einmal übersichtlich gruppiert werden wollen. Hier nur zwei beliebige Beispiele aus nahezu unendlich vielen Kombinationsmöglichkeiten.

Motorradtechnik



Diese Beispielanzeige von Getriebe und Drehzahl zeigt deutlich, daß das Standard-setup für die Rennstrecke Sentul alles andere als optimal ist. Die Gänge eins, drei, vier und fünf (gelbe Linie) werden in allen Drehzahlbereichen genutzt und müssen daher zunächst nicht verändert werden. Der zweite Gang wird hingegen nur für Sekundenbruchteile eingelegt, daher sollten er und die nächsthöheren Gänge eine längere Übersetzung erhalten. Für den sechsten Gang gilt Ähnliches: Er wird kaum verwendet, außerdem erreicht der Motor in dieser kurzen Zeit nicht seine Höchstdrehzahl. Der sechste Gang und die darunterliegenden Gänge sollten daher eine kürzere Übersetzung erhalten. Das Ziel muß sein, sämtliche Gänge in den drehmomentstarken Bereichen (etwa 8.000 bis 12.000 Umdrehungen/Minute) zu fahren und gleichzeitig die Höchstgeschwindigkeit nicht unnötig zu senken.

Fahrtechnik



Die Anzeige von Geschwindigkeit, Beschleunigung und Streckenausschnitt läßt Rückschlüsse auf die Fahrtechnik zu. In diesem Beispiel sieht man, daß die Geschwindigkeit (gelbe Linie) nicht optimal an die Strecke angepaßt ist. Zwar wird bis zum letztmöglichen Zeitpunkt beschleunigt und danach sauber mit Motorunterstützung abgebremst, im Inneren der Kurve war der Fahrer aber kurzzeitig zu schnell. Hätte er eine konstante Geschwindigkeit von ca. 100 km/h beibehalten, wäre das Bremsmanöver am Kurvenende nicht notwendig gewesen und er hätte aus einer höheren Grundgeschwindigkeit heraus in die Gerade beschleunigen können. Die zusätzliche Anzeige von Gas und Getriebe würde erkennen lassen, ob der Fahrer einfach zuviel Gas gegeben hat oder ob ein Schaltfehler vorlag. Für genauere Untersuchungen sollte man zusätzlich die Videoaufzeichnung heranziehen.

Fahrzeugsetup

Im Setup-Menü setzt man die aus der Telemetrie über sein Fahrzeug gewonnenen Erkenntnisse in die Tat um. Die vergleichsweise einfache Technik und das strikte Reglement der FIM sorgen dafür, daß nicht allzu viel an dem Motorrad herumgeschraubt werden muß. Von chirurgischen Eingriffen wie beispielsweise Vergaser-Einstellungen oder Auspuff-Design bleibt der Spieler glücklicherweise verschont.

1 Gabel
Ein größerer Neigungswinkel der Gabel sorgt für größere Stabilität in Geraden und Kurven, das Einlenken verlangsamt sich allerdings entsprechend.

2 Nachlauf
Ein größerer Nachlauf wirkt sich ebenso wie ein erhöhter Neigungswinkel auf die Stabilität in Geraden und Kurven und die Einlenkgeschwindigkeit aus.

3 Kettenrad und Ritzel
Je größer das Kettenrad und je kleiner das Ritzel, desto schlechter beschleunigt das Motorrad. Gleichzeitig steigt (bei ausreichender Motorleistung) die Höchstgeschwindigkeit.

4 Getriebe
Je größer der angezeigte Wert, desto besser ist die Beschleunigung und desto niedriger ist die Geschwindigkeit der insgesamt sechs Gänge.

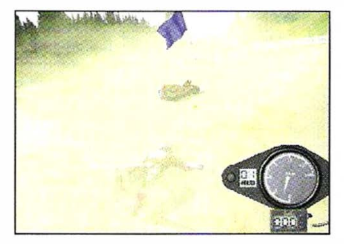


5 Feder und Vorspannung
Harte Federn machen das Motorrad leichter lenk- und kontrollierbar. Auf unebenen Strecken hält es jedoch nicht mehr die Spur. Die Vorspannung dient der Feinabstimmung der Federung.

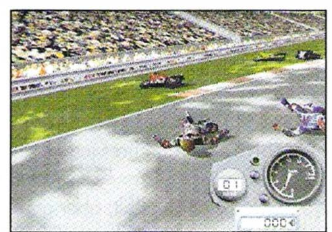
6 Dämpfung und Nachschwingen
Die Dämpfung wird separat für kurze und lange Federwege eingestellt. Je schneller die Dämpfung ist, desto kleinere Unebenheiten verkraftet das Fahrwerk. Gleichzeitig wird das Motorrad instabil.

7 Reifen
Weiche Reifen erhitzen schneller, haften besser auf der Straße und vermitteln meist ein besseres Gefühl für die Strecke. Allerdings bauen sie früh ab und machen das Motorrad dann langsam und instabil. Zu weiche Reifen erzeugen ein schwammiges Fahrgefühl.



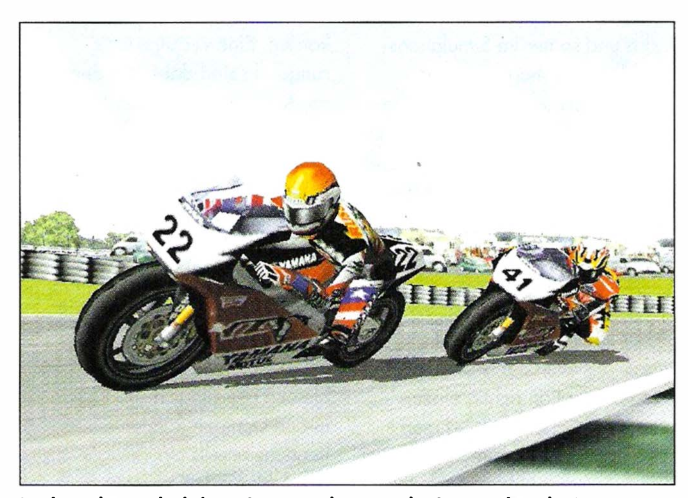


Ein Sturz in das Kiesbett wird mit sehenswerten Staubwolken belohnt. Verletzungen sind nicht zu befürchten, so daß man stets wieder auf Aufholjagd gehen kann.

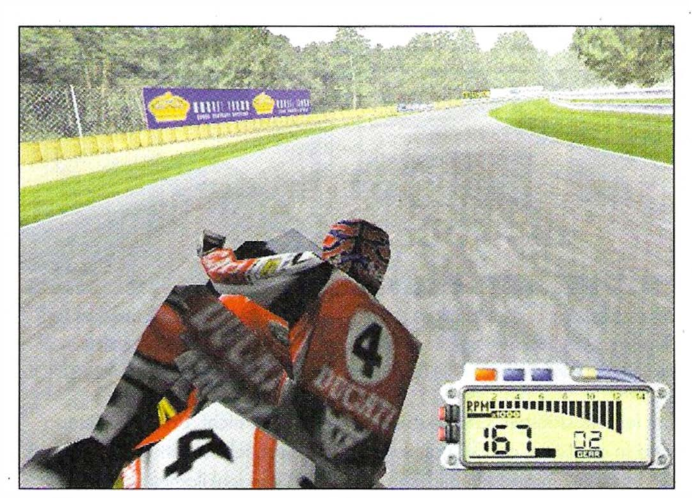


Die Grafiker haben zahlreiche Motorradunfälle analysiert, um möglichst realistische Karambolagen und Stürze nachbilden zu können.

Wer sich für erfahren genug hält, der kann im Simulations-Modus die Fahrhilfen abschalten. Während auf die automatische Geschwindigkeitsbegrenzung nach ein paar Übungsrunden problemlos verzichtet werden kann, verändert die Beschleunigungshilfe das Fahrverhalten recht drastisch. Wie eine Anti-Schlupfregelung in modernen Autos verhindert sie, daß zuviel Kraft auf das Antriebsrad gelangt. Sobald die Beschleunigungshilfe abgeschaltet wird, ist das Motorrad nur noch mit viel Gefühl zu kontrollieren: Das Heck bricht aus oder die Maschine steigt auf. In jedem Fall führt ein zu mutiger Dreh am Gashahn zur Katastrophe. Ähnliches gilt für das Anti-Blockiersystem, das die Bremskräfte reguliert. Wer dieses abschaltet, sieht sich mit einer völlig veränderten Maschine konfrontiert, bei der ein allzu forsches Bremsen garantiert eines der Räder blockiert. In ungünstigen Situationen führt dies innerhalb von Sekundenbruchteilen zum Sturz. Das Fahren der von *Superbike World Championship*

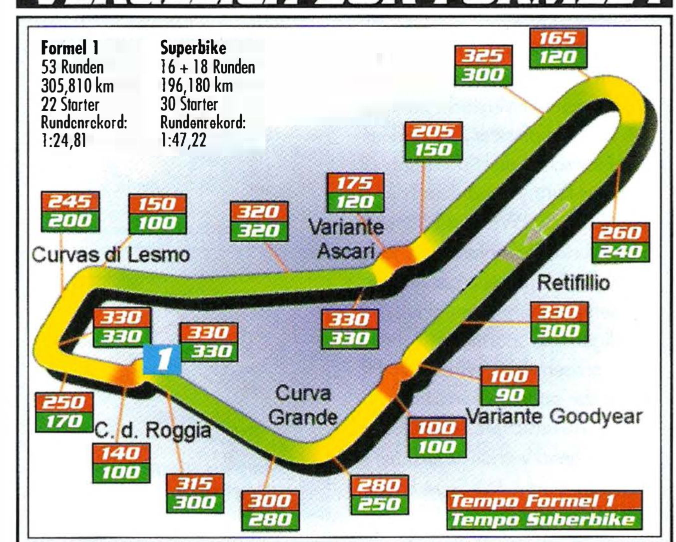


Die besonders spektakulären Szenen sind erst mit der Superzeitlupe des integrierten Videorecorders erkennbar. Als Schulungsinstrument ist er sinnvoll einsetzbar.



Bei dichter Bewölkung und im Regen verschlechtert sich die Sicht drastisch. Vor allem die fehlenden Kontraste lassen Hindernisse erst spät erkennbar werden.

VERGLEICH ZUR FORMEL 1





Die Motorräder werden trotz vergleichsweise geringer Geschwindigkeiten weit aus der Virage de la Roggia getragen.

In der Formel 1 wird eine engere Linie gewählt, die hinter der Kurve genügend Spielraum für Überholmanöver läßt.

Im Gegensatz zu einigen anderen Formel 1-Strecken, die auch in der *Superbike-Serie* Verwendung finden, werden an Monza keine Veränderungen vorgenommen. Alleine die Position und Anzahl der Schikanen reicht aus, um für beide Fortbewegungsmittel eine völlig unterschiedliche Strecken-Charakteristik zu erzeugen. Während der ersten Trainingsfahrten erscheint die Fahrt auf dem Motorrad wesentlich flüssiger als im Auto. Die Variante Goodyear, eine übersichtliche Doppel-Links-Rechts-Schikane, wird mit dem Zweirad lässig durchschwungen. Der Formel 1-Wagen benötigt hingegen ein extrem genaues und bewußt langsames Anpeilen jeder einzelnen der vier Kurven. Die Virage de la Roggia fährt sich hingegen sehr ähnlich: Bis in den dritten Gang bremsen, die Kurven der Standard-Schikane exakt durchfahren und anschließend wenige Sekunden beschleunigen. Locker hindurchzuschwingen klappt in diesem Fall nicht. Erst die Virage Ascari demonstriert wieder, warum Motorradfahren so viel Spaß macht: Mit einem gefühlvollen Schwenk der Lenkstange wiegt man sich sicher durch die Links-Rechts-Links-Kombination. Erst auf den zweiten Blick offenbart die Strecke Erstaunliches: Obwohl die Motorräder aufgrund ihrer geringeren Breite größere Kurvenradien und damit insgesamt schneller fahren können, liegen die Geschwindigkeiten in sämtlichen Streckenbereichen unter denen von Formel 1-Fahrzeugen. Die zahlreichen scharfen Kurven, vor allem aber auch der rutschige Straßenbelag sind für dieses Phänomen verantwortlich. Selbst mit weichen Reifen reicht die Bodenhaftung nicht für die Schräglagen aus, die für Formel 1-Geschwindigkeiten nötig wären.

simulierten Motorräder unterscheidet sich radikal von dem vergleichbarer Rennspiele.

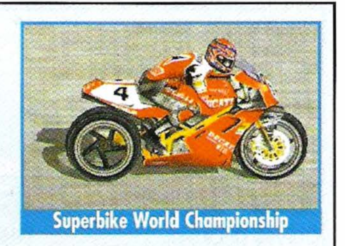
Physiklehrstunde

Bei *GP 500*, *Castrol Honda Superbike World Championship* und fast jeder anderen Motorradsimulation kippen die Rennmaschinen um die Linie, auf der das Motorrad den Boden berührt. In EA Sports' Interpretation der Fahrphysik kippen die Bikes hingegen um den Schwerpunkt der Fahrer/Motorrad-Kombination. Um eine Kurve optimal zu meistern, muß man daher in Richtung des Kiesbettes im Inneren der Kurve fahren und kurz vor dem Verlassen der Rennstrecke das Motorrad herumwuchten. Während der Körper über dem Kies hängt, fahren die beiden Räder artig am Rand der Asphaltpiste entlang.



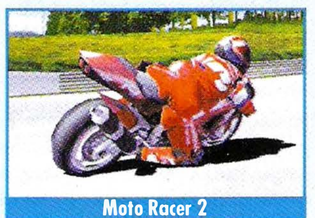
DAS AUGE FÄHRT MIT

Betrachtet man die Screenshots der verschiedenen Rennspiele, drängt sich der Verdacht nahezu auf, daß ein direkter Zusammenhang zwischen der Körperhaltung des Fahrers und dem Fahrgefühl besteht. Während *Superbike World Championship* und auch das Rennspiel *Moto Racer 2* einen gleichermaßen glaubwürdigen und sportlichen Fahrertypus präsentieren, wirken die Figuren der anderen Rennsimulationen wie unsichere Anfänger. Entsprechend verhält es sich mit dem Fahrgefühl: Mit *Superbike World Championship* weiß man stets, wie sich das Motorrad in nächster Sekunde verhält, in *Moto Racer 2* steigt bei hohem Tempo der Adrenalinspiegel – und bei *Castrol Honda Superbike* rollt man bei allen Geschwindigkeiten aufrecht sitzend über die Rennstrecken. Der Grafik-Aufwand ist für die jeweilige Fahrerfigur, für die Stürze und für die Zweiräder stets vergleichbar. Wo der Fahrer realistisch auf seinem Bike sitzt, kann man auch mit spektakulären und realistischen Stürzen sowie mit aufwendig modellierten Motorrädern rechnen.


Superbike World Championship


Castrol Honda Superbike World Championship


Grand Prix 500


Moto Racer 2

SO WIRD MAN PROFI

Die diversen Spielmodi sprechen vom völlig unerfahrenen Einsteiger bis zum Profifahrer jeden Spielertypus an. Wer sich nicht zu den Experten zählt, aber gerne einer werden möchte, sollte bereits von Beginn an seine virtuelle Karriere planen. Denn wer sich wochenlang mit dem Arcade-Modus vergnügt, kann nur mit viel Mühe seine Fahrtechnik umstellen und in den Simulations-Modus umsteigen. Das Schnelle Rennen dient als unterste und zugleich wichtigste Stufe der Karriereleiter: Die Strecken wollen kennengelernt werden. Dabei geht es zunächst nur um den Verlauf der Strecke, also die Länge der Geraden und die Position und Enge der Kurven. Das einfache Fahrmodell gestattet auch grobe Fahrfehler, die in dieser Phase kein Grund zum Ärgern sind. Als nächstes gilt es, das Motorrad kennenzulernen. Dazu fährt man im Arcade-Modus und später im Simulations-Modus eine möglichst anspruchsvolle und übersichtliche Strecke ab – Monza ist beispielsweise eine gute Wahl. Nach und nach schaltet man nun die einzelnen Fahrhilfen ab, die das Motorrad in Extremsituationen bislang auf der Strecke gehalten haben. Auf diese Weise lernt man innerhalb weniger Tage, das Verhalten der Maschine in jeder Situation richtig einzuschätzen. Erst jetzt führt man das Erlernte zusammen. Da ja jede Strecke und auch das Motorrad bestens bekannt ist, kann man sich nun an den spaßigen Teil wagen. Ohne allzu große Vorsicht begibt man sich auf die Suche nach der Optimallinie und damit die Jagd nach Rundenrekorden. Eine wichtige Orientierungshilfe sind dabei die anderen Motorräder. Es macht wenig Sinn, jede Kurve einzeln einzustudieren. Denn einerseits kommt es letztendlich auf die flüssige Fahrt durch die Gesamtmenge aller Kurven an, andererseits lernt man so die Strecken noch besser kennen. Jetzt sollte dem ersten Renneinsatz nichts mehr entgegenstehen. Enttäuschungen bleiben allerdings nicht aus, da in den wenigen Runden eines Rennens bereits ein einziger Fahrfehler jede Chance auf eine gute Plazierung zunichte macht. Aber es sind ja schon viele Meister vom Sattel gefallen.



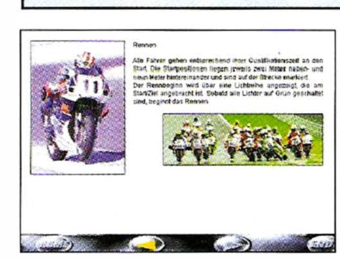

Für den Renneinsatz sind nur die wenigsten Kamera-Positionen geeignet.


Schlechte Witterungsverhältnisse erhöhen den Streßfaktor des Spieles.

Auf diese Weise kann man mit etwas Übung das Motorrad durch S-Kurven schwingen, ohne dabei die eigentliche Fahrtrichtung zu ändern. Im wirklichen Leben kann sich ein Motorradfahrer durch Gewichtsverlagerung für eine der beiden Varianten entscheiden, *Superbike World Championship* bietet diese Möglichkeit leider nicht. Jedenfalls erzeugt das Spiel ein sehr gutes Gefühl für das Verhalten der Maschine, wozu auch die sehr detaillierte Grafik beiträgt. Jede Bewegung der Fahrerfigur wird dargestellt und läßt erkennen, was das Motorrad im nächsten Sekundenbruchteil macht. Lediglich Microsofts *Motocross Madness* vermittelt dem Spieler ein noch besseres Gespür für sein Zweirad und gestattet obendrein noch die Gewichtsverlagerung der Spielfigur.

Kein Rauschmittel

Obwohl das Spiel keine Eigenentwicklung ist, präsentiert sich *Superbike World Championship* wie ein typisches Produkt von EA Sports. Die Fahrerfiguren bestehen aus mehreren, naturgetreu beweglichen Gliedmaßen, alle Objekte (selbst das Cockpit und die Landschaften) sind dreidimensional und werfen Schatten. Die Detailverliebtheit der Entwickler hat natürlich ihren Preis. Nur aktuelle Rechner mit leistungsfähigen Grafikkarten sind in der Lage, den kompletten Grafikreichtum auf den Bildschirm zu bringen. Aber selbst unter besten Voraussetzungen schafft es das Spiel nicht, das hohe Tempo zu vermitteln. Auch wenn man mit 300 Stundenkilometern über die Strecken rast, fehlt vom Adrenalin- oder Geschwindigkeitsrausch jede


Ein ausführliches Lexikon erläutert das Regelwerk des Superbikings, die einzelnen Strecken und die Serie selbst.

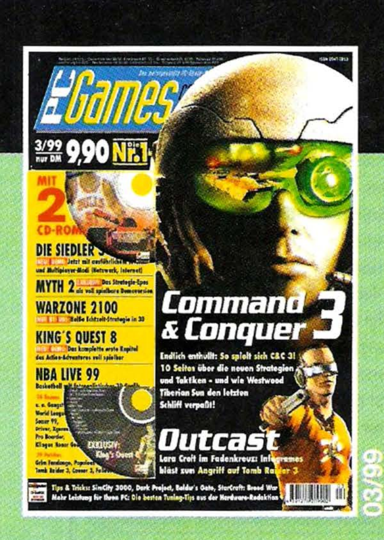


Drei der insgesamt zwölf Strecken sind aus der Formel 1 bekannt. Andere sind hauptsächlich auf Zweiräder ausgerichtet.

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!





PC Games 3/99 – Command & Conquer 3 – Outcast – 03/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❐ PC GAMES 01/99 mit CD´s	zu DM 9.90	
❐ PC GAMES 02/99 mit CD´s	zu DM 9.90	
❐ PC GAMES 03/99 mit CD´s	zu DM 9.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

LÖSUNGSBÜCHER

Alpha Centauri
256 Seiten (ISBN 3-933841-28-3)

StarCraft: Brood War
256 Seiten (ISBN 3-933841-10-0)

SimCity 3000
256 Seiten (ISBN 3-933841-15-1)

Oddworld: Abe's Exoddus
112 Seiten (ISBN 3-933841-13-5)

Populous: The Beginning
240 Seiten (ISBN 3-933841-21-6)

Die Siedler III
208 Seiten (ISBN 3-933841-12-7)

Grim Fandango
208 Seiten (ISBN 3-933841-07-0)

Caesar III
192 Seiten (ISBN 3-933841-06-2)

Jedes Buch nur 19,95 DM / 146 öS / 18 sFr

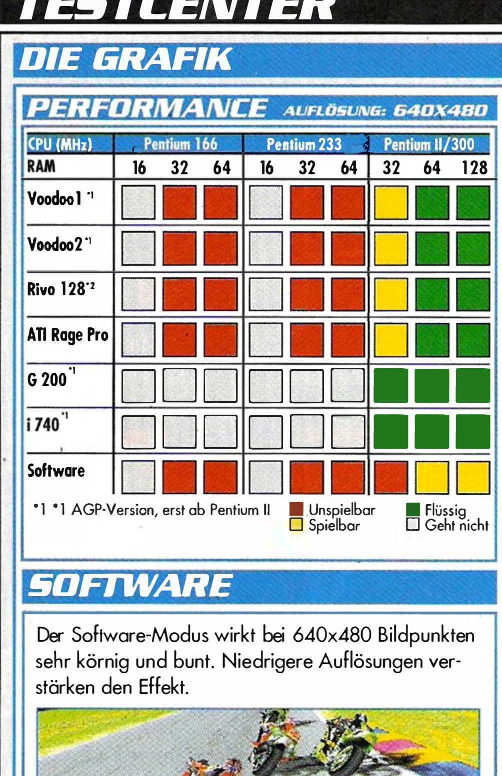
Erhältlich im PC-Fachhandel, in Kauf- und Warenhäusern sowie im Buchhandel!

PRIMA (Deutschland) GmbH
Internet: www.primadeutschland.com

TESTCENTER — Superbike World Championship

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480



CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 233			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Rivo 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar

*1 *1 AGP-Version, erst ab Pentium II — Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rivo 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 *1 AGP-Version, erst ab Pentium II — Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

SOFTWARE

Der Software-Modus wirkt bei 640x480 Bildpunkten sehr körnig und bunt. Niedrigere Auflösungen verstärken den Effekt.



640x480 Bildpunkte



320x240 Bildpunkte

DIRECT3D

Die höhere Auflösung kostet zwar viel Rechenleistung, die zusätzliche Sichtweite ist aber spielerisch sehr wertvoll.

640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte

TREIBER & BUGS

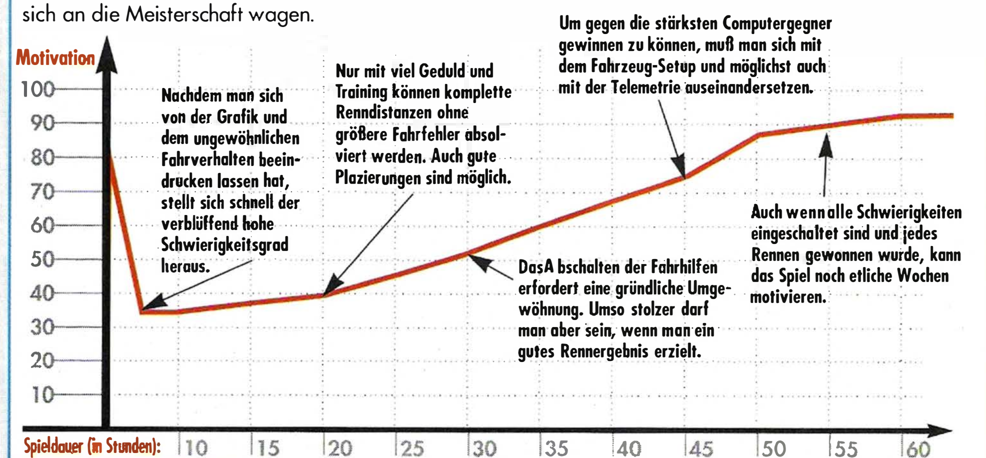
Die Installation verlief auf allen getesteten System problemlos. Nur Besitzer eines Cyrix-Prozessors müssen auf Superbikes verzichten, da sich diese Rechner während der Installation aufhängen. Unabhängig von der Hardware erlaubt der Software-Modus lediglich Auflösungen bis 640x480. Erstaunlich ist, daß der Banshee-Chipsatz ebenfalls nur mit 640x480 angesprochen werden konnte und so seinen Vorteil nicht ausspielen konnte. Hierbei spielte es keine Rolle, ob die Referenztreiber oder die Treiber des Kartenherstellers installiert waren.

TUNING

Wie Sie unserer Performance-Übersicht entnehmen können, benötigt man schon einen Pentium 2, um in der höchsten Detailstufe einigermaßen flüssig spielen zu können. Wenn Sie die Details verringern oder gar abschalten, wird Superbikes auch auf Rechnern unterhalb der Pentium 2-Klasse spielbar. Die Komplett-Installation – immerhin mehr als 400 MB – bringt keine merklichen Vorteile bei den Ladezeiten. Hier spielt der Arbeitsspeicher Ihres Rechners schon eine größere Rolle. 32 MB sind zwar das theoretische Minimum, 64 MB sollte man sich jedoch schon gönnen. Nennen Sie sogar 128 MB RAM Ihr Eigen, lädt das Spiel die Kurse merklich schneller. Wichtigster und nicht ganz billiger Tuning-Tip ist allerdings die Anschaffung einer modernen 3D-Beschleunigerkarte.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Superbike World Championship schreckt durch den hohen Schwierigkeitsgrad zunächst ab. Erst wenn die richtigen Kombinationen aus Geschwindigkeit und Kurvenradius ins Blut übergegangen sind, kann man sich an die Meisterschaft wagen.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Viele abwechslungsreiche und anspruchsvolle Renn-Modi


Realitätsgetreu nachgebildete Rennstrecken der Superbike-Serie


Leicht verständliche Informationen aus der Telemetrie-Analyse


Der Arcade-Modus ist zu simulationsartig und bietet wenig Action


Kontrollierte Gewichtsverlagerung der Fahrerfigur ist unmöglich





Eine falsche Fahrwerk-Abstimmung kann für unfreiwillige Stunts sorgen. Meistens werden diese Szenen aber durch eine allzu mutige Beschleunigung verursacht.



Damit die Reifen auch bei solchen Schräglagen noch Bodenhaftung haben, müssen Stoßdämpfer exakt abgestimmt werden.



Wegen der niedrigen Sitzpositionen muß man die Kurven und Schikanen noch vor dem Start auswendig gelernt haben.



Bei jeder Lenkbewegung wirft sich der Fahrer in das Kurveninnere. Andere Kurventechniken sind in diesem Spiel nicht möglich.



Die Helm-Kamera vermittelt ein atemberaubendes Gefühl für die Schräglagen des Motorrads.

STATEMENT

Bei EA Sports ' *Superbike World Championship* handelt es sich um eine Simulation und nicht um ein Rennspiel. Da die Programmierer aber einen Arcade-Modus integriert haben, hätte man sich hier durchaus etwas Action wünschen dürfen. Der Simulations-Part ist hingegen hervorragend gelungen und stellt den Motorradsport besser dar als die wenigen TV-Übertragungen zu diesem Thema. Um Renn-Atmosphäre zu schnuppern, ist *Superbike World Championship* das Mittel der Wahl, aber auch spielerisch hat das Programm viel zu bieten. Das Optimieren jeder einzelnen Kurve und der Kampf um jede Zehntelsekunde ist eine Herausforderung, die lange Zeit für Spielspaß sorgen kann.

Spur. Was für ein Rennspiel ein schwerwiegendes Versäumnis darstellt, hat in einer Rennsimulation durchaus Vorteile. Auf diese Weise kann man sich nämlich bestens auf den Streckenverlauf und die Konkurrenten konzentrieren.

Computer am Steuer

Bis zu 32 Fahrer teilen sich die Rennstrecken, wobei deren fahrerisches Können in vier Stufen dem eigenen angeglichen werden kann. Die ersten drei Stufen erhöhen die Exaktheit, mit der die computergesteuerten Fahrer lenken, schalten und auf andere Fahrer reagieren. Die vierte Stufe führt das „menschliche Element" in das Programm ein. Zwar gelingen dem Computer in dieser Einstellung unglaubliche Rundenzeiten, vereinzelt simuliert er aber auch Fahrfehler und gibt dem Spieler auf diese Weise die Möglichkeit, im Kampf um die Goldmedaille ein Wörtchen mitzureden. Selbst im niedrigsten Schwierigkeitsgrad und sogar im Arcade-Modus stellt *Superbike World Championship* nicht eben das einfachste Rennspiel dar. Viel Zeit muß in das Beherrschen der Maschinen und in das Kennenlernen der Rennstrecken investiert werden, aber auch dann ist ein Platz auf dem Siegerpodest noch sehr selten. Im Simulations-Modus sind die fahrerischen Anforderungen naturgemäß noch höher, aber hier stehen wenigstens die Telemetrie-Daten zur Verfügung. Schneller als in jedem Training lassen sich hiermit Fahrfehler aufdecken und Fahrzeugeinstellungen optimieren. Wer auf die Auswertung der Lenkzeitpunkte und Schräglagen verzichten will, kann sich mit dem integrierten Videorecorder behelfen. Dank zahlreicher Kamera-Positionen und einer Superzeitlupe kann man nicht nur sehenswerte Filme schneiden, sondern auch den Fahrstil aller Konkurrenten genau untersuchen.

Wo geht's denn hier zum Spiel?

Die Programmoberfläche ist der schwächste Teil des Programms. Die Menüs sind in bis zu sechs Ebenen geschachtelt und in den drei verschiedenen Rennmodi müssen die gleichen Einstellungen an verschiedenen Stellen getroffen werden. Dies hat jedoch keinen Einfluß auf den Spielspaß, den das Programm nicht zuletzt durch den Einsatz von viel Technik erzeugt. Der Motorradsound wurde auf den Rennstrecken aufgenommen und geht direkt unter die Haut. Das trockene Brüllen einer Ducati oder das Pfeifen einer Suzuki wird bei den meisten Mitbewohnern allerdings auf wenig Gegenliebe stoßen. Für die volle Rennsportdröhnung sollte man daher gute Kopfhörer im Haus haben. Auch grafisch kann *Superbike World Championship* aus dem Vollen schöpfen. Funken, Rauch und Staub werden ebenso dargestellt wie diverse Wetter-Effekte und volumetrische Schatten. Auch geringere Detailstufen können noch eine überaus sehens- und spielenswerte Motorrad-Simulation erzeugen, wenngleich die Rennatmosphäre darunter leidet. Lediglich eines sollte man sich möglichst nicht antun: *Superbike World Championship* ohne 3D-Beschleunigerkarte spielen.

Harald Wagner ■

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Racing Simulation 2	91%
Superbike World-Championship	86%
Motoracer II	79%
Castrol Honda Superbike WC	74%
Grand Prix 500	70%

Nach *Castrol Honda Superbike World Championship* und *Grand Prix 500* ist *Superbike World Championship* erst die dritte Motorrad-Simulation. Vor allem in puncto Fahrgefühl und Grafik liegt EA Sport meilenweit vorne, ansonsten sind beide Programme recht ähnlich. Auch Ubi Softs Simulation *Racing Simulation 2* ist gut damit vergleichbar, allerdings kommen in den F1-Boliden zusätzlich die Actionfans auf ihre Kosten. *Moto Racer II* ist ein reines Actionspiel und kann im Gegensatz zu dem EA Sports-Produkt ein Gefühl für die Geschwindigkeit vermitteln.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	18
●	AGP	Internet	18
	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM 4xCD-ROM, HD 144 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 401 MB

VERGLEICHBAR MIT
Grand Prix 500 ccm, Castrol Superbike

RANKING

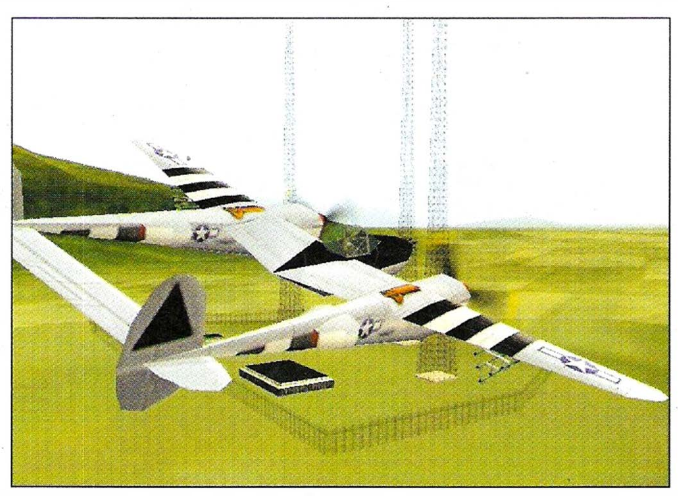
Rennspiel	
Grafik	88%
Sound	80%
Steuerung	79%
Multiplayer	84%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM 90,-

Fighter Squadron

Der letzte Streich

Entweder haben die Programmierer die Lust an ihrem Produkt verloren oder die eigenen Ansprüche waren einfach zu hoch. Jedenfalls hat Activisions Fighter Squadron nur noch wenig mit den Vorankündigungen zu tun, die ein actiongeladenes Baukastensystem versprachen.

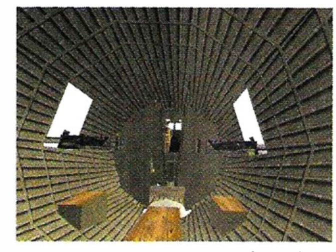


Die grafische Gestaltung der Landschaften kann mit den Flugzeugen nicht mithalten. Sogar die wenigen Gebäude sind unrealistisch schlicht.

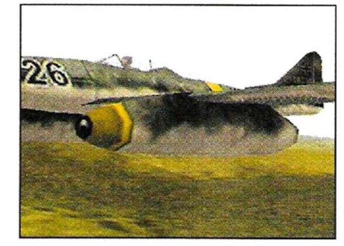
Open Plane wurde die vielversprechende Technologie getauft, mit der Spieler eigene Flugzeuge erschaffen und in *Fighter Squadron* einsetzen können. Noch auf der letztjährigen E3 wies Activision voller Stolz auf dieses Feature hin – um es kurz darauf zu streichen. Dieses Vorgehen erscheint umso unverständlicher, als das Spiel bereits im Winter 1997 erscheinen sollte und es auf den einen oder anderen Monat nun wirklich nicht mehr angekommen wäre. Aber auch an anderen Stellen hätten einige zusätzliche Wochen Entwicklungsarbeit nicht geschadet. So gibt es nicht nur keine kontinuierliche Hintergrundstory, sondern auch keine echte Kampagne. Die drei Missionsgruppen präsentieren die gleichen 32 Einsätze jeweils aus amerikanischer, britischer und deutscher Sicht. Bereits zu Beginn kann jede Mission ausgewählt werden, die Motivation zum Bestehen eines schweren Einsatzes ist daher sehr gering. Die sonstige Ausstattung ist ebenfalls unterdurchschnittlich. Das Training besteht lediglich aus sechs völlig unkommentierten Missionen und die per Zufallsgenerator erzeugten Schnelleinsätze bieten keinerlei Abwechslung: Gegner auf zwei Uhr, Bomber auf sechs Uhr, zwei Gegner auf elf Uhr...



Von den schönen Grafikeffekten bekommt man während eines Spiels nur wenig zu sehen.



Die MG-Positionen einer amerikanischen B-17 sind erstaunlicherweise unbesetzt.



Die Texturen lassen erahnen, woran die Programmierer in den letzten Jahren gearbeitet haben.

Kamikazeflieger

Fighter Squadron ist nicht mehr die actionorientierte Flugsimulation, die es dereinst werden sollte. Das betont realistische Flugmodell wurde mit einer hypersensiblen Joystick-Abfrage kombiniert, die das Abschießen eines Gegners zum Glücksspiel macht. Statt dessen muß man sich wenige Meter hinter das Heck des Opfers steuern, damit die wertvolle Munition auch wirklich ins Schwarze geht. Um die feindlichen Jäger loszuwerden, kann man sich aber auch eines einfachen Tricks bedienen: Wird der Luftkampf in Bodennähe verlagert, so rast der Gegner früher oder später in einen Hügel. Die fliegerischen Qualitäten des Computers wirken sich aber auch nachteilig aus, da ihm zeitweise das eigene Flugzeug überlassen werden muß. Während man nämlich die Geschütze eines Bombers bedient, steuert die Software das Flugzeug – leider nicht immer in die gewünschte Richtung.
Die Missionen von *Fighter Squadron* sind durchweg ordentlich, aber keineswegs spektakulär. Gleiches gilt für die akustische Untermalung sowie die Grafik des Spiels. Die zugrundeliegende Software-Technik ist hingegen enttäuschend. Die Kollisionsabfrage, die angeblich jedes einzelne Polygon berücksichtigt, kann nicht verhindern, daß ein Flugzeug massivsten Beschuß unbeschadet übersteht oder ganze Flugzeugflügel in Gebäuden verschwinden. Als weitaus nerviger entpuppen sich die exorbitanten Ladezeiten, die jeden Start mit einer Gedenkminute bestrafen. Schuld daran sind die gerade einmal 4.000 Quadratkilometer großen Landschaften, die allerdings komplett in den Hauptspeicher geladen werden. Entschädigt wird man lediglich durch Medaillen, die nach jedem erfolgreichen Einsatz verteilt werden.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Nach zwei Jahren Entwicklungszeit muß man nicht unbedingt mit einem fehlerfreien Produkt rechnen – aber ein komplettes Spiel hätte man durchaus erwarten dürfen. Nachdem *Fighter Squadron* der Flugzeugbausatz fehlt, ist an dem Spiel nichts Außergewöhnliches mehr. Brave Missionen hinter einer schlichten Oberfläche, ein herkömmliches Flugmodell und vor allem eine lausige Künstliche Intelligenz sind in den Zeiten von *Falcon 4* und *European Air War* einfach zu wenig. Auch wer sich schon vor langer Zeit seine letzte Flugsimulation gekauft hat, wird in *Fighter Squadron* keinerlei spielerische Neuerungen entdecken können.

SPECS & TECS

Software	1	Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	–
3Dfx Glide		Netzwerk	8
AGP		Internet	8
Cyrix 6x86		Force Feedback	
AMD K6-2		Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 97 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 568 MB

VERGLEICHBAR MIT
European Air War, WWII Fighters

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	68%
Sound	60%
Steuerung	62%
Multiplayer	66%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 80,-

Lamentation Sword



Die Grafik ist wenig spektakulär.

Satan macht sich wieder einmal unbeliebt, indem er eine friedliche Fantasy-Welt von unzähligen Dämonen terrorisieren läßt. Dummerweise hat er seine Rechnung ohne ein Trio begnadeter Dämonenjäger gemacht, das aus den beiden Helden Elin und Kusa sowie der hübschen Raening besteht. Diese jungen Draufgänger lassen sich auf Anraten des Magiers Sasanova darauf ein, nach dem titelgebenden Jammerschwert zu suchen, um damit dem Höllenfürsten das Handwerk zu legen. Zu diesem Zweck bereisen sie etwa zwei Dutzend Orte, die so klangvolle Namen wie Soul River, Ghost Cave oder Rock Mountain tragen. Dort laufen die antisatanischen Krieger durch öde Landschaften, in denen langweilige Dämonen darauf warten, in noch langweiligeren Echtzeitkämpfen besiegt zu werden. Leider fehlt eine spannende Story in dem einsteigerfreundlichen RPG, die dieses Manko ausgleichen könnte. Auch das Charaktermenü erscheint äußerst dürftig – gerade im Vergleich mit *Baldur's Gate*. Witzig ist hingegen, daß man den Charakteren dort ihre Klamotten bis auf die Unterwäsche fortnehmen kann. Dies funktioniert allerdings nur im Menü, denn auch wenn Sie Raening bis aufs Hemdchen ausziehen, trägt sie auf der Karte weiterhin Kleid, Stiefel und Flitzebogen. Die Musik ist ziemlich pompös, was jedoch zu den ungewollt komischen Dialogen paßt. So sagt die Hexe im Western Village: „Ich fühle mich, als ob ich auf Heftzwecken gesessen hätte." Nach einer Stunde *Lamentation Sword* wird auch der Spieler ähnliche Gefühle hegen. (pk) ■

RANKING



INFO
Lomax, Rollenspiel,
Preis ca. DM 70,-

Gruntz



Simple Puzzles mit kleinen Knuddelwesen.

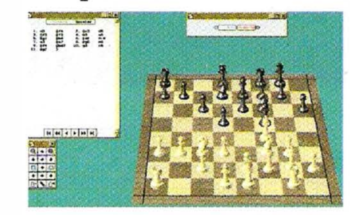
In *Gruntz* steuern Sie ein oder mehrere knuddelige Fabelwesen durch ein Labyrinth. Irgendwo in dem Irrgarten ist das Bruchstück eines Medaillons versteckt, welches ans Ziel transportiert werden muß. Auf dem Weg gibt es Unmengen von Schalterrätseln zu lösen, Power-Ups einzusammeln und feindliche Gruntz' auszuschalten. Durch die simple Grafik und die einfachen Puzzles eignet sich das Spiel in erster Linie für Kinder. Alle anderen werden schnell das Interesse verlieren. (as) ■

RANKING



INFO
CDV Software, Denkspiel,
Preis ca. DM 50,-

Mephisto



Schachsimulation ohne Schnickschnack.

Groß ist die Auswahl an PC-Schachspielen, die wenigsten sind allerdings so leistungsfähig wie *Mephisto Genius 99*. Sowohl Spielfeld als auch Menü sind übersichtlich gestaltet und bieten dank eines professionellen Trainers auch Einsteigern eine Chance, gegen die überragende KI ein Remis zu erzwingen. Ein cleveres Bewertungssystem berechnet nach jedem Zug Ihre Chancen auf ein Matt. Für ein Denkspiel ist ein Verkaufspreis von ca. 80,- Mark allerdings arg happig. (pk) ■

RANKING



INFO
NGB, Denkspiel,
Preis ca. DM 80,-

Stimmungs-Icons

Schmeckt's? Theme-Park-ähnliche Icons verraten Ihnen die Gedanken Ihrer Gäste – ob sie sich wohlfühlen oder ob sie mißmutig in einer völlig fehlkonstruierten Pizza Hawaii herumstochern.

Pizzerias

Durch das Anklicken von eigenen und fremden Filialen läßt sich beobachten, was im Inneren gerade passiert – da werden Pizzen gebacken, Bestellungen aufgenommen und Mahlzeiten serviert.

Sehenswürdigkeiten wie das Brandenburger Tor oder die Gedächtniskirche treiben die hungrigen Touristen scharenweise in Ihr Lokal.

Pizza Syndicate

Überbelegt

Mikrowellentür auf, Tiefkühlpizza rein, zehn Minuten warten, fertig – Pizza backen kann ja so einfach sein. Zwischen dem halbgaren, ausgetrockneten Ergebnis, das Sie auf diese Weise erhalten, und einer mit viel Liebe zubereiteten Quattro Stagioni liegen Welten. Eine davon heißt Pizza-World und ist Schauplatz des Nachfolgers der wahnsinnig erfolgreichen Software 2000-Wirtschaftssimulation Pizza Connection.

Was 1994 schon Spaß gemacht hat, kann fünf Jahre später nicht verkehrt sein: Pizzas erfinden, Lokale einrichten, kräftig Werbung betreiben, die Konkurrenz ärgern und weltweit expandieren – das Erfolgsrezept von *Pizza Connection* wurde zwar weitgehend beibehalten, aber mit einer Fülle neuer Möglichkeiten aufgestockt und mit kunterbunter Comic-Grafik garniert. *Pizza Syndicate* ernennt Sie zum Chefkoch in einer klassischen Wirtschaftssimulation, in der Sie sich vom einfachen Pizzabäcker zum Inhaber einer ganzen Restaurantkette mit Filialen rund um den Globus hocharbeiten. Das Spielziel (zum Beispiel das Erreichen eines bestimmten Umsatzes) geben Sie sich selbst vor; alternativ toben Sie sich in einer Art Endlosmission nach Herzenslust ohne Zeitdruck aus oder versuchen sich an der Kampagne mit ihren 17 Missionen. Ihre Konkurrenz besteht aus bis zu fünf Computergegnern, gegen die Sie sich in einer oder mehreren Städten durchsetzen müssen. Aus den 20

(S)Pizzenmodelle: Im Pizza-Designer entstehen die verrücktesten Kreationen. Ihrer Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

Geschmackssache

Jedes Land, jede Stadt, jede Zielgruppe und sogar jeder einzelne Bewohner hat Vorlieben und Abneigungen gegenüber bestimmten Zutaten. In Statistiken können Sie jene Ingredienzien herausfinden, die besonders gut oder überhaupt nicht ankommen.

Je größer Ihre Pizzeria (klein, mittel, groß), desto höher die Mietkosten.

Jedes einzelne Gebäude läßt sich anklicken; so erfahren Sie beispielsweise, welches Publikum dort verkehrt.

Zeitzonen

Pizza Syndicate unterteilt sich in vier Quartale à sechs Zeitzonen: Wenn's in München dunkel wird, geht in Rio de Janeiro gerade die Sonne auf. Je nach Jahres- und Tageszeit wird die Stadt hell erleuchtet oder abgedunkelt.

Anhand der Radien erkennen Sie die Reichweite der Filiale, die sich durch Werbung noch steigern läßt.

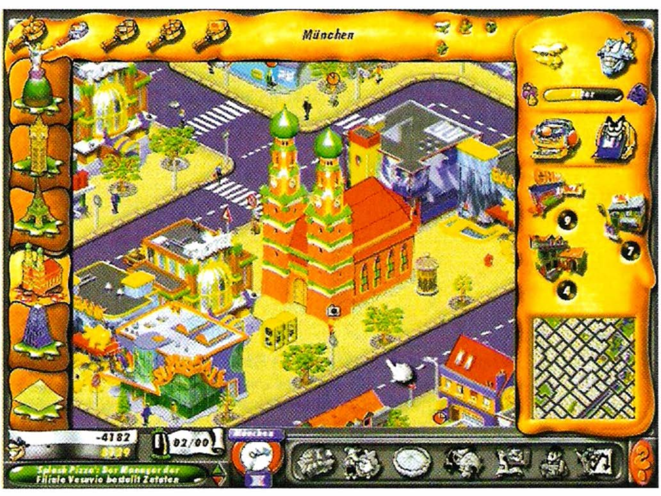
Orten auf einer Weltkarte (von Paris über New York bis Rio de Janeiro) dürfen Sie sich zu Spielbeginn bis zu sechs heraussuchen; während des Spiels können Sie jederzeit von einer Metropole zur anderen hin- und herschalten. Beim Herumscrollen in den Städten stellt man rasch fest, daß das Leben in den Städten von Sonnenauf- bis -untergang in Echtzeit simuliert wird; je nach Tageszeit herrscht eitel Sonnenschein oder Dunkelheit, Autos rumpeln durch die Straßen und die Bewohner flanieren über die Boulevards. Jedes einzelne Gebäude, egal ob Wohnhaus, Einkaufszentrum, Bank, Büro, Fabrik oder Gefängnis, läßt Rückschlüsse darauf zu, mit wie vielen und welcher Art von Gästen Sie rechnen können. So deuten Schulen und Universitäten auf ein eher junges Publikum hin, während Sehenswürdigkeiten wie die Tower Bridge oder die Oper von Sydney besonders viele Touristen anlocken. Die Wahl des Standorts ist also wichtig, wenn es um die Zusammenstellung der Speisekarte oder das Einrichten der Filiale geht.

So kriegen Sie Ihre Pizza gebacken

Nicht ohne Grund wird das Programm mit einem Großaufgebot an Hilfe-Funktionen, Tutorial-Missionen und Handbüchern ausgeliefert. In den ersten Stunden wird es vielen schwerfallen, der Wirtschaftssimulation so etwas wie Spielspaß abzuringen, weil man sich zunächst in den Menüs zurechtfinden muß. Acht Automatikfunktionen übernehmen dabei auf Wunsch das Pizza-Austüfteln oder die Personalverwaltung, so daß sich Anfänger die eine oder andere Vorgehensweise vom Computer abgucken können. Wer es auf eigene Faust probieren möchte, sucht sich zunächst ein leerstehendes Gebäude, das nach Mieten oder Kaufen zum Ristorante umfunktioniert wird. Die Inneneinrichtung klickt man sich anschließend aus Stühlen, Tischen, Pflanzen, Fernsehern und Billardtischen zusammen – mehr als 200 dieser Möbelstücke in unterschiedlichen Qualitätsstufen stehen zur Wahl. Noch flink einen Koch und einen Kellner rekrutiert, die Speisekarte zusammengestellt und schon kann's losgehen. Weil man mit Standardgerichten wie Pizza Margherita, Pizza Funghi oder Pizza Hawaii keinen Pizza World-Bewohner so richtig vom Hocker reißt, ist Phantasie gefragt. Und die können Sie mit dem Pizza-Designer ausleben, der die verrücktesten Kreationen erlaubt. Die Pizzas lassen sich mit 80 verschiedenen Zutaten belegen, wobei Sie nicht nur den Landes- und Stadtgeschmack, sondern auch die Zielgruppen im Auge behalten sollten. Was bei den Teenies in Frankreich ankommt, muß der gleichen Altersgruppe in Australien noch längst nicht schmecken.

Auf Kundenfang

Ihre Kundschaft verteilt sich auf acht Zielgruppen (von Kids über Prolls und Bonzen bis hin zu den Grufties) mit unterschiedlichen Ansprüchen an Pizzen, Preise und Einrichtung. Während sich die Kids auch in einer spartanischen Plastikstuhl-Sitzgruppe wohlfühlen, jeden Pfennig zweimal umdrehen und Gemüse verabscheuen, darf es bei den Yuppies gern etwas luxuriöser sein – man gönnt sich ja sonst nichts. Im Gegenzug für die gesalzenen Preise werden dann aber auch edle oder ausgefallene Zutaten verlangt, wie zum Beispiel Kaviar oder Hummerstückchen. Obst, Gemüse, Fleisch, Fisch, Gewürze, Käse und Kräuter werden im Pizzaback-Modus mittels Häcksler in mehreren Stufen zerkleinert und appetitlich arrangiert. Das fertige Meisterwerk lassen Sie anschließend von den Zielgruppen bewerten – so bekommen Sie schon vorab einen ganz guten Eindruck da-



Mit den Icons auf der linken Bildschirmseite schaltet man zu allen sechs Städten um, in denen Sie eine beliebige Anzahl von Pizzerias eröffnen können.

TESTCENTER — Pizza Syndicate

IM VERGLEICH

	Kriterium	Pizza Syndicate	Pizza Connection
GRAFIK	Auflösung	800x600	320x200
	Farbtiefe	65.000 Farben	256 Farben
	Perspektiven	1	1
	Zoomstufen	4	3
DATEN & FAKTEN	Schwierigkeitsstufen	3	3
	Mehrspieler-Modus	Nein	1-8 Spieler an einem PC
	Tutorial	Ja	Nein
	Hilfe-Funktion	Ja	Nein
	Automatikfunktionen	8	Nein
	Zutaten	80	70
	Zielgruppen	8	6
	Städte	20	10
	Einrichtungsgegenstände	> 200	> 180
	Bewohner pro Stadt	Ca. 150	Ca. 50
	Charakter-Eigenschaften	20	8
FEATURES	Werbemöglichkeiten	Handzettel, Zeitung, Zeitschriften, Plakate, TV-Spots, Kino	Handzettel, Plakate, Zeitung, TV-Spots
	Marktforschung	Ja	Ja
	Charaktere	Zufallsgeneriert oder individuell	> 100
	Pizza-Backwettbewerbe	Ja	Ja
	Rezept-Wettbewerbe	Ja	Ja
	Versicherungen	Nein	Ja
	Bestechungen	Bürgermeister, Polizei, Bau von Kirchen, Bau von Polizeirevieren	Bürgermeister
	Kriminelle Aktionen	Schimmelkäse, Abführmittel, Ratten, Kakerlaken, Holzwürmer	Schimmelkäse, Abführmittel, Ratten, Stinkbombe
	Verbrechen	Kurierdienste, Überfälle (Bank, Lager, Lokal), Gefängnis-Befreiungsaktionen	Geldwäsche, Kurierdienste, Überfälle, Waffenhandel, Beteiligungsgeschäfte
	Waffen	Pistole, Keule, Maschinenpistole, Pumpgun, Bombe	Flammenwerfer, Insektengift, Panzerfaust, Bombe
	Schutzgeldforderungen	Ja	Nein
	Einrichtung nachträglich änderbar	Ja	Ja
	Fortbildung für Angestellte	Ja	Ja
	Konkurrenz anschwärzen	Ja	Nein

BUGS & TREIBER

Bis auf einige kleinere Fehler in den Actionsequenzen (Steuerung reagiert nicht, gelegentliche Abstürze), die bis zum Release behoben sein sollten, zeigte sich die Testversion äußerst stabil. Spiellogische Ungereimtheiten waren nicht zu verzeichnen – die mehrmonatige Betatest-Phase hat sich scheinbar ausgezahlt.

TUNING

Da *Pizza Syndicate* nur einen einzigen Grafikmodus (800x600 Bildpunkte, 65.000 Farben) anbietet, hat der Spieler keine Möglichkeit, den Spielverlauf merklich zu beschleunigen. Aufgrund des Echtzeit-Charakters läßt sich das Spiel nicht einfach „vorspulen" oder „vorklicken", wie dies bei rundenbasierten WiSims häufig möglich ist.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			PentiumII / 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig

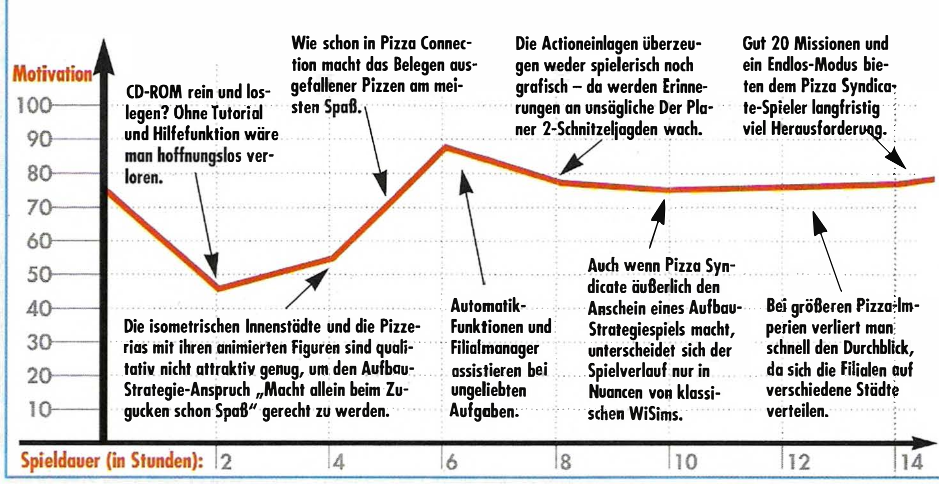
Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

INSTALLATION

Wenn Sie sich die geringen Wartezeiten beim Laden der Soundtracks und Zwischensequenzen ersparen möchten, werden zusätzlich zur Standardinstallation 218 MB (Sound) und 108 MB (Cutscenes) fällig.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die grundlegenden Funktionen (Pizzeria anmieten und einrichten, Pizza belegen usw.) erschließen sich dank des Tutorials relativ rasch. Für die fortgeschrittenen Möglichkeiten brauchen Sie viel Einarbeitungszeit.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.


Hochkomplexe, detailreiche Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene


Automatik-Funktionen nehmen dem Spieler ungeliebte Aufgaben ab


Ansehnliche Comic-Grafik, komplett animierte Städte in mehreren Zoomstufen


Vergnüglicher „Pizza-Design-Modus" mit über 80 Zutaten


Große Auswahl an Missionen, Spielzielen und Charaktereigenschaften


Überblick geht mit zunehmender Spieldauer und Unternehmensgröße verloren


Entgegen ursprünglicher Pläne kein Mehrspieler-Modus


„Echtzeitsimulation" der Tageszeiten parallel in bis zu sechs Städten


Trotz Online-Hilfe und Tutorial alles andere als einsteigerfreundlich


Unspannende Actionsequenzen mit hakeliger Steuerung



Jeder Pizza World-Bewohner hat individuelle Charaktereigenschaften und Kenntnisse, die sich im Lauf des Spiels verändern.



Eine der „Actionszenen": Ihre Syndikatsmitglieder räumen unter Zeitdruck ein Lagerhaus der Konkurrenz aus.

von, wie die Pizza ankommt. Sobald das Gericht in die Speisekarten aufgenommen wurde, müssen Sie nur noch den Preis festlegen. Damit sich das Einzugsgebiet Ihrer Pizzerias erweitert, setzen Sie Handzettel, Plakate, Zeitungsanzeigen und TV-Werbespots ein. Die Reklame kann sich auf einzelne Filialen, Städte oder ganze Länder beziehen. Auf Wunsch stellt die Werbeagentur die außergewöhnlichen Kochkünste Ihres Küchenchefs heraus oder preist die hohe Qualität Ihrer Stachelbeer-Blumenkohl-Kraken-Pizza. Nachdem Sie bestimmte Images (jugendlich, naturverbunden, sportlich usw.) analysiert haben, stimmen Sie die Werbung exakt auf eine bestimmte Zielgruppe ab. Verbessern können Sie die Arbeit Ihrer Marketingabteilung, indem Sie Techniken wie „Typographie" oder „Gestaltungslehre" erforschen lassen.

STATEMENT

Das Tutorial findet tröstliche Worte: „Es sieht komplizierter aus, als es ist". Stimmt! Die neue Software 2000-Wirtschaftssimulation macht es dem Spieler wirklich nicht leicht, die vielen Funktionen einigermaßen unter einen Pizza-Hut zu bekommen. Letzten Endes steckt hinter den quietschbunten Comic-Buttons und -Hintergründen aber genauso viel heiße Luft wie in einer durchschnittlichen Calzone – da wird sich der eine oder andere Käufer zu Recht fragen, wieso er sich mit solch wunderlichen Dingen wie dem Erforschen von „Farblehre" zu Werbezwecken herumschlagen soll. Oder welchen tieferen Sinn diese technisch minderbemittelten „Actionspielchen" haben, noch dazu, wo naheliegende Dinge wie Pizzalieferdienste außen vor bleiben. Immerhin: Die Stärken von *Pizza Connection* wurden beibehalten und ausgebaut, die Schwächen (Stichwort Lagerhaltung) größtenteils ausgebügelt. Bei *Pizza Syndicate* kommt es auf weit mehr an als auf das formschöne Belegen von Pizzas (was nebenbei bemerkt einen Heidenspaß macht). Das merken Sie spätestens dann, wenn Ihre Lagervorräte dahinschimmeln, die Sitzmöbel verschleißen oder Ihre Spielfigur von der Mafia dahingemeuchelt wird. Wer Steuerung und Spielablauf erst einmal kapiert hat, darf sich auf eine appetitlich aufgemachte Wirtschaftssimulation mit hohem Nährwert freuen.

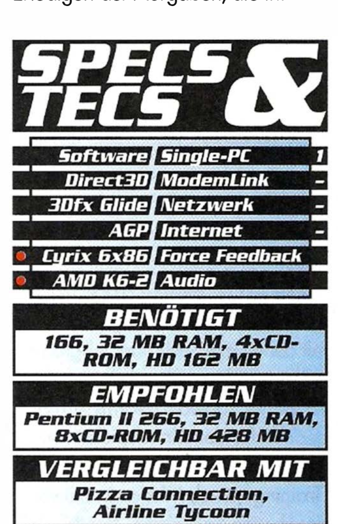
Jetzt rappelt's im Pizza-Karton

Sowohl Ihre eigene Spielfigur als auch jeder einzelne Angestellte ist mit 20 verschiedenen Eigenschaften (Intelligenz, Geschicklichkeit, Mut, Beliebtheit usw.) ausgestattet – damit manövriert *Pizza Syndicate* so manches Rollenspiel aus. Verschläft einer Ihr Mitarbeiter des öfteren, liegt das garantiert an einem lausigen Zuverlässigkeitswert; Ihre Küchenchefs und Oberkellner sollten Sie sich also sehr gewissenhaft aussuchen, um unliebsame Überraschungen zu vermeiden. Durch teure Lehrgänge züchten Sie sich Ihren Hobbykoch im Lauf der Zeit zu einem wahren Meisterpizzabäcker heran; auch in Sachen Freundlichkeit und der Geschwindigkeit Ihres Personals läßt sich mit Kursen nachhelfen. Wenn Sie sich Filial-Manager leisten, müssen Sie sich noch nicht mal mehr um solch lästige Details wie den Einkauf von Vorräten kümmern. Ihren eigenen Charakter lassen Sie per Zufall generieren oder Sie kreieren sich einen Stellvertreter nach Maß. Aber: Je mehr Stärken Ihre Figur aufweist, desto höher das Alter und desto niedriger das Startkapital. Das Alter ist deshalb so wichtig, weil Ihre Spielfigur irgendwann „stirbt" und das Geschäft an einen geeigneten Nachfolger übergeben muß.

Pizza Syndenbekenntnis

Da bieten Sie nun superleckere Pizzas zu supergünstigen Preisen an und rühren auch noch kräftig die Werbetrommel und trotzdem speisen die undankbaren Pizza World-Bewohner am liebsten bei der Konkurrenz? In diesem Fall tritt Plan B in Kraft und der ist ziemlich kriminell: Ihre Rivalen können Sie schikanieren, indem Sie beispielsweise deren Sitzmöbel den Holzwürmern zum Fraß vorwerfen, Kakerlaken und Ratten aussetzen oder einige abschreckende Punks vor der Eingangstür des Lokals herumlungern lassen. Neben dem normalen Bankkonto wird ein gesondertes Schwarzgeldkonto geführt, mit dem Sie Bestechungen finanzieren und auf dem Schwarzmarkt einkaufen. Letzterer hält ein reichhaltiges Angebot an Maschinenpistolen und Knüppeln bereit, mit denen man angeheuerte Profikiller und Einbrecher ausstattet. Diese Halunken helfen Ihnen beim Erledigen der Aufgaben, die Ihr Syndikat für seine Mitglieder bereithält. Bei Erfolg steigt neben dem Inhalt Ihrer schwarzen Kasse auch das Ansehen in der Unterwelt. Zuvor müssen Sie sich allerdings in kleinen Actioneinlagen bewähren: Bei den Kurierdienstaufgaben steuert man seinen Wagen mit den Cursortasten durch die Innenstadt und muß aufpassen, daß man nicht von der Polizei erwischt wird. Genauso wie bei den bewaffneten Banküberfällen, Raubzügen und Gefängnis-Befreiungsaktionen kämpft man nicht nur gegen Wachposten und ein knapp bemessenes Zeitlimit, sondern auch gegen eine recht ungenaue Steuerung.

Petra Maueröder ■



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 162 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 428 MB

VERGLEICHBAR MIT
Pizza Connection, Airline Tycoon

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Theme Park*1	80%
Theme Hospital*2	76%
Pizza Syndicate	75%
Airline Tycoon	71%
Pizza Connection*3	55%

Am Vorgänger *Pizza Connection* nagte der Zahn der Zeit wesentlich stärker als am gleich alten *Theme Park*, das streng genommen in den Aufbau-Strategie-Sektor gehört – genauso wie die Krankenhaus-Simulation *Theme Hospital*. Beide Bullfrog-Bestseller machen optisch mehr her und sind einfacher zu bedienen als der jüngste Software 2000-Sproß, dessen Spielablauf noch immer den Tugenden ergrauter Wirtschaftssimulationen huldigt. Fans des Genres können auch den Flughafenmanager *Airline Tycoon* von Spellbound als Alternative in Betracht ziehen.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 9/94
*2 Abgewertet, Test in Ausgabe 4/97
*3 Abgewertet, Test in Ausgabe 9/94

RANKING

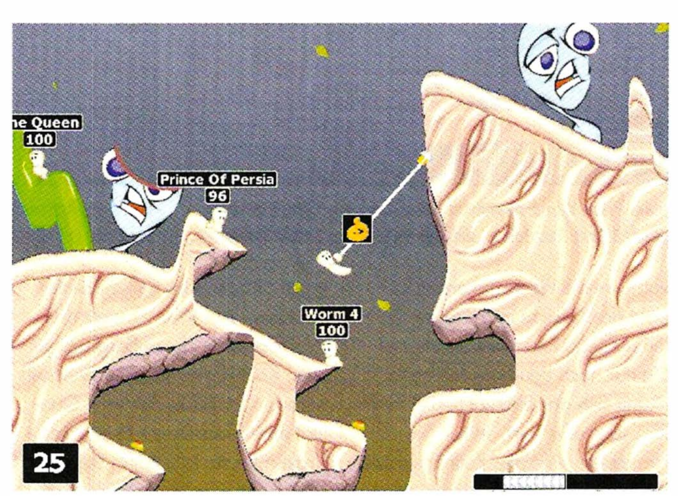
Wirtschaftssimulation	
Grafik	75%
Sound	70%
Steuerung	65%
Multiplayer	- %
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 80,-

Worms Armageddon

Klein, stark, rosa

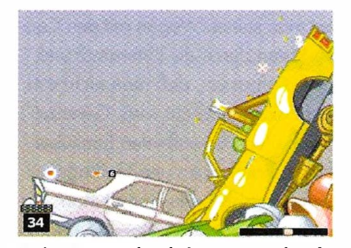
Der Kampfwurm an sich ist ein seltsames Geschöpf. Einerseits bis an die Zähne bewaffnet und ausgestattet mit erlesenster Waffentechnologie, andererseits oft zu blöd, um zielsicher von Stein zu Stein zu springen. In Worms Armageddon kehren die Viecher zurück, um sich ein letztes (?) Mal gegenseitig in den Wurmhimmel zu befördern.



Mit dem Ninja-Seil kann man sich über Abgründe schwingen, die sonst unüberwindbar wären. Dieses Manöver erfordert allerdings etwas Übung.

Vor Jahren veröffentlichte Team 17 ein Spiel unter dem nicht gerade aufregenden Titel *Worms* und landete damit einen Überraschungshit. Mittlerweile sind die kleinen rosa Kampftierchen fast so bekannt wie die vielzitierten Lemminge und liefern sich nun schon zum dritten Mal (diverse Expansion Packs und Special Editions nicht mitgerechnet) erbitterte Kämpfe gegeneinander. Am erfolgreichen Spielprinzip der Vorgänger wird auch in *Armageddon* eisern festgehalten. Weiterhin stehen sich Truppen von Würmern auf einer Landschaftskarte gegenüber und bekriegen sich solange, bis nur noch ein Team übrig ist. Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab; jeder Spieler bekommt abwechselnd die Kontrolle über einen seiner Krieger und kann diesen dann durch die Landschaft kriechen sowie eine Aktion ausführen lassen. Um die feindlichen Gruppen zu dezimieren, steht ein riesiges Arsenal an Waffen zur Verfügung. Dieses reicht von herkömmlichen Gewehren, Granaten und Lenkraketen bis hin zu bizarren Ideen wie explodierenden Schafen oder alten Ladies mit Krückstock, die bei Feindkontakt buchstäblich in die Luft gehen. Die Steuerung der Angriffe ist gewöhnungsbedürftig: Mit der linken Maustaste ruft man ein Waffenmenü auf, mit der rechten wählt man das entsprechende Gerät aus. Nun bringt man mit den Richtungstasten das Tierchen in Position und richtet die Waffe auf den Gegner aus, um anschließend durch Druck auf die Space-Taste noch die genaue Abschußgeschwindigkeit zu bestimmen. Hierbei muß genau auf die bestehende Windrichtung und -stärke geachtet werden. Ansonsten kann es passieren, daß die sorgsam ausgewählte Rakete plötzlich in der Luft einen ungeahnten Schlenker macht und ungewollt das eigene Team dezimiert. Die Weichtiere werden zu Beginn jeder Runde per Zufallsprinzip auf der Landkarte plaziert. Um seine Würmer zu bewegen, kann man sie laufen und hüpfen lassen, was allerdings aufgrund des gemächlichen Tempos und der ungenauen Sprungabfrage nicht zu empfehlen ist. Bessere Möglichkeiten bieten Features wie Bungee-Seile, mit denen man sich über Abgründe schwingen lassen kann, Leitern oder Teleporter. Obwohl *Worms Armageddon* für den Einzelspieler einiges an Abwechslung zu bieten hat (Trainings-Level, Missionen mit vorgegebenen Spielzielen, Deathmatch gegen den Computer), entfaltet sich der ganze Reiz erst in Multiplayer-Gefechten. Bis zu sechs Spieler können über Netzwerk- oder Internetverbindung ihre eigenen Teams zusammenstellen. Entschließt man sich allerdings, gegen den Computergegner anzutreten, hat man es mit einer ausgesprochen seltsamen KI zu tun. Während sich die feindlichen Viecher im Nahkampf auffallend blöde anstellen, gelingt es ihnen selbst auf sehr weite Entfernung und bei extremen Gegenwind, ihre Granaten exakt treffen zu lassen. Optisch und soundtechnisch hat sich bei *Armageddon* im Vergleich zu den Vorgängern nichts getan. Die niedliche Cartoon-Grafik und die unaufdringliche Soundkulisse wurden fast unverändert aus *Worms 2* übernommen.

Andreas Sauerland ■



In den Trainingslevels kann man sich auf die zahlreichen Missionen vorbereiten.



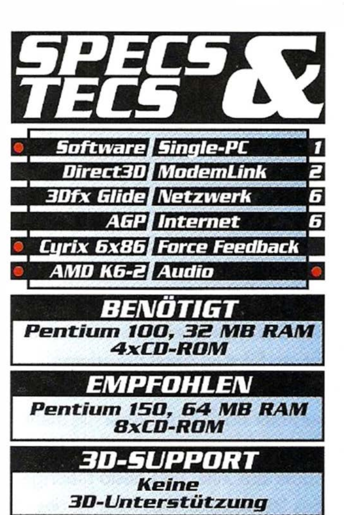
Das fliegende Superschaf zählt zu den witzigsten Waffen, die das Spiel bietet.



Hier werden gleich mehrere Opfer durch einen Napalm-Angriff dahingestreckt.

STATEMENT

Kaum war das Spiel eingetroffen, brach in Teilen der Redaktion die reinste Wurm-Hysterie aus. Sofort bildeten sich Teams, nächtelange Multiplayer-Duelle ließen jahrelange Freundschaften zerbrechen... Na ja, ganz so schlimm war's dann doch nicht, zumal ich die allgemeine Begeisterung nur bedingt nachvollziehen kann. Zugegeben: Das ebenso einfache wie geniale Spielprinzip kann (besonders in Netzwerkschlachten) durchaus süchtig machen. Dem Einzelspieler dagegen wird vor allem die unausgewogene KI Kopfzerbrechen bereiten – und auch die optische Präsentation des Ganzen, die fast identisch mit *Worms 2* ist, erscheint längst nicht mehr zeitgemäß.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	6
AGP	Internet	6
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 100, 32 MB RAM
4xCD-ROM

EMPFOHLEN
Pentium 150, 64 MB RAM
8xCD-ROM

3D-SUPPORT
Keine
3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	69%
Sound	70%
Steuerung	72%
Multiplayer	81%
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 80,-

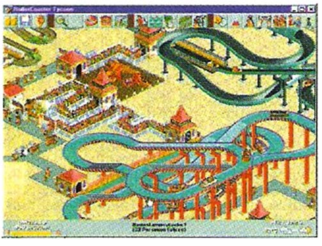
Rollercoaster Tycoon

Kribbeln im Bauch

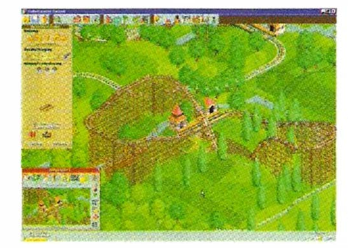
Stundenlang inmitten quengelnder Kids für eine eineinhalbminütige Achterbahnfahrt anstehen? Sich von debil dreingrinsenden Plüsch-Zeichentrickfiguren herzen lassen? Ein kleines Vermögen für Souvenirs ausgeben? Und für all das auch noch 60,- Mark Eintritt zahlen? Mit Rollercoaster Tycoon holen Sie sich Disney World auf den heimischen PC-Monitor.

Nanu, wo mag nur *Transport Tycoon*-Erfinder Chris Sawyer stecken, haben Sie sich sicher des öfteren in schlaflosen Nächten gefragt. Wir verraten's Ihnen: Er ist in der Weltgeschichte herumgereist und hat Achterbahnen probegefahren – Anschauungsunterricht für sein neuestes Aufbau-Strategiespiel, einen Vergnügungspark-Manager, der sich erst gar nicht die Mühe macht, die unverfrorene Ähnlichkeit mit *Theme Park* zu vertuschen. Wie in der Bullfrog-Simulation agieren Sie als Chef eines Freizeitparks, der Fahrgeschäfte kauft, Fußwege und Absperrungen verlegt, Mülleimer aufstellt und herumtapsende Plüschpandas anheuert, die Ihre Besucher bei Laune halten. Beim Anklicken der Gäste erfahren Sie vom Portemonnaie-Inhalt bis hin zur Robustheit der Magengegend so ziemlich alles über Ihre Kundschaft, die zusätzlich zu den teuren Eintrittskarten auch noch für Pommes frites, Luftballons, Getränke und Eis kräftig zur Kasse gebeten wird. Weil man mit Miniatur-Eisenbahnen, Aussichtstürmen, Karussells, Tretbooten, Riesenrädern und Go-Kart-Bahnen auf Dauer keine Chance beim adrenalinsüchtigen Publikum hat, tüftelt die Forschungsabteilung Konzepte für atemberaubende Achterbahnen aus, deren reale Vorbilder in den großen amerikanischen Vergnügungsparks stehen. Wenn Sie sich nicht gerade für einen Fix-und-Fertig-Rollercoaster entscheiden, dürfen Sie alle Schienenelemente, Streben, Säulen, Kurven, Gefälle, Steigungen, Korkenzieher, Loopings, Tunnel, Transportbänder, Ein- und Ausgänge und Wannenteile (für Wildwasserbahnen) beliebig miteinander kombinieren. Selbst Gleise, Boote und Gondeln lassen sich in einer Farbe Ihrer Wahl lackieren. Die Bahnen unterliegen freilich physikalischen Gesetzmäßigkeiten: Wenn die Waggons nicht genug Schwung haben, um einen Überschlag zu schaffen, passieren tragische Unfälle, die den Ruf Ihres Parks ruinieren – ein Testlauf vor der Eröffnung ist also unverzichtbar. Anhand pseudowissenschaftlicher Diagramme können Sie Fliehkräfte, Geschwindigkeit und Höhenunterschiede mitverfolgen: Dummerweise kann die Bahn vorher nicht auf dem Reißbrett geplant werden, sondern entsteht direkt im Park; das Rückgängigmachen von Fehlklicks wird also verflixt teuer. Zudem tickt während des Bastelns die Echtzeit-Uhr unerbittlich weiter. Die rund 20 Missionen verlangen Ihnen unter anderem bestimmte Besucherzahlen innerhalb einer gewissen Zeit ab, ehe die nachfolgenden Szenarien freigeschaltet werden. Leider gibt es weder einen Karteneditor noch einen „Freestyle"-Modus, in dem man in Ruhe sein ganz privates Disneyland nachbauen könnte.

Petra Maueröder ■



Die soeben eröffneten Wildwasserbahnen locken die Besucher in Scharen an – lange Warteschlangen bilden sich.



Das können Sie auch: Mit Rollercoaster Tycoon läßt sich nahezu jede „echte" Achterbahn nachbauen.



Durch das Einschalten eines „Röntgenblicks" können die Bahnen komplett oder teilweise unterirdisch verlegt werden.



Da macht das Freizeitpark-Management Spaß: Dank der drei Zoomstufen, der vier Perspektiven, der drei Auflösungen (bis 1.024x768) und einer extrem komfortablen Benutzeroberfläche haben Sie Ihren Park immer im Griff.

STATEMENT

Was für ein frecher Klon – und ein guter noch dazu: *Rollercoaster Tycoon* ist das *Theme Park* für Fortgeschrittene. So detailverliebt wie möglich, so wirklichkeitsgetreu wie nötig, dabei einfach zu bedienen, liebevoll animiert und atmosphärisch verdammt nah dran an Six Flags, Disneyland, Europa-Park & Co. Natürlich ist das Achterbahn-Entwerfen zeitaufwendig und verzwickt, doch der erfolgreiche Testlauf eines kunstvoll verknoteten Fünferloopings entschädigt für alle Mühen. Mit etwas modernerer Grafik (nur 256 Farben) und dezentem Feinschliff (Endlosmodus, Gelände-Editor etc.) wäre sogar ein Award fällig gewesen.



Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2	●	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 100, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

EMPFOHLEN
Pentium 2-350, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
Theme Park, Transport Tycoon

RANKING

Aufbau-Strategie	
Grafik	80%
Sound	75%
Steuerung	80%
Multiplayer	- %
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro
Preis	ca. DM 80,-

A Bug's Life



Viele Zwischensequenzen wurden komplett aus dem Kinofilm übernommen.

Der erfinderische Ameiserich Flik hat Mist gebaut und den bösen Heuschreckenboß Hopper verärgert. Der droht jetzt damit, die gesamte Ameisenkolonie zu unterwerfen. Um dieses schreckliche Schicksal von seinen Mitameisen abzuwenden, macht sich Flik auf die Reise durch das bunte Reich des neuesten Disney-Abenteuers. Haben Sie es im gleichnamigen Film mit einer liebevoll animierten Insektenwelt zu tun, so bietet das PC-Spiel allenfalls eine 3D-Durchschnittsgrafik ohne 3Dfx-Unterstützung. Bei einer Auflösung von maximal 640x480 Bildpunkten lenken Sie Flik durch 15 abwechslungsarme Hauptlevels, die dem Spieler verschiedene Aufgaben stellen: Einmal müssen Ameisenbabys gerettet werden, ein anderes Mal muß Flik mit einem Pusteblumenschirmchen einen Berg hinabgleiten und dabei einem Vogel ausweichen. Im weiteren Verlauf seiner Reise begegnen ihm Käfer, Würmer und Spinnen, gegen die er sich tatkräftig zur Wehr setzen kann, indem er mit überreifen Beeren nach ihnen wirft. In jedem Level sind Dutzende von Samen und Pflanzen versteckt, die beispielsweise Fliks Gesundheit wiederherstellen oder ihn kurzzeitig unsichtbar machen. Leider ist die Steuerung äußerst ungenau und die Kameraführung miserabel. Da die wenigen Levels zudem recht klein geraten sind und der Schwierigkeitsgrad mäßig ist, wendet sich *A Bug's Life* eher an eingefleischte Disney-Fans. Jump&Run-Spieler, die eine echte Herausforderung suchen, sind mit dem ähnlich niedlichen *Croc* weitaus besser bedient. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß	51%

INFO
Psygnosis, Jump&Run,
Preis: ca. DM 80,-

Pro 18 Golf



Die einzelnen Bewegungen der Golfspieler wirken überaus realistisch.

Nachdem sich Freunde dieser exklusiven Sportart bereits vor einigen Monaten mit Profi Tiger Woods vergnügen konnten, präsentiert Psygnosis jetzt einen Titel, der gleich einen ganzen Kleinbus voller Golf-Champions auffährt. In *Pro 18: World Tour Golf* können Sie etwa als Tom Lehman energisch putten, als Dottie Pepper den Ball elegant ins Loch chippen oder als einer von sechs weiteren Golf-Könnern antreten. Auch unter Ihrem eigenen Namen können Sie versuchen, Jesper Parnevik oder Mark O'Meara in die Pfanne zu hauen. Hierzu stehen Ihnen drei herausragende Kurse zur Verfügung, darunter der Royal County Down im grünen Nordirland. Leider ist dieser Platz in *Pro 18* weitaus unansehnlicher als die drei Kurse in EAs Top-Titel *Tiger Woods 99*, denn weder werden hier 3Dfx-Grafikkarten unterstützt noch sind Auflösungen von mehr als 1.024x768 Bildpunkten möglich; Effekte wie Staubwolken oder Detailansichten von Bäumen und Sträuchern sucht man vergeblich. Dafür sind die Hardware-Anforderungen akzeptabel: Ab einem P 200 und 32 MB Arbeitsspeicher können Sie sich ein geeignetes Eisen schnappen und mit dem bedienerfreundlichen Vier-Klick-Schwungsystem Ihr Ziel anvisieren. Vergeigen Sie dabei einen Schlag, dann kommentiert dies einer von zwei Off-Sprechern wie folgt: „Gut war der nicht, aber er lag auch schlecht." Besser liegen Sie mit *Links 98* oder besagtem *Tiger Woods 99*, allerdings bietet *Pro 18* immerhin die Möglichkeit, über das Netzwerk gegen bis zu vier Spieler anzutreten. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß	64%

INFO
Psygnosis, Sportspiel,
Preis: ca. DM 80,-

Actua Soccer 3



Alle Kommentare des Reporters aus dem Off wurden gekonnt lokalisiert.

Wie auch *Actua Tennis* bietet Gremlins neuer Fußballtitel auf den ersten Blick alles, was ein Sportspiel braucht: hübsche 3D-Grafik, gerenderte Zwischensequenzen, flexible Perspektiv-Wechsel sowie einen stimmigen Off-Kommentar. Haben Sie eine Nationalmannschaft zusammengestellt, können Sie sich aussuchen, in welchem der 30 verfügbaren Fußballstadien Ihre Kicker antreten sollen. Es besteht die Möglichkeit, Liga- oder Freundschaftsspiele auszutragen. Das Ergebnis jedes einzelnen Matches wird in umfangreichen Statistiken ausgewertet, die jedoch ähnlich uninspiriert gestaltet sind wie im diesjährigen Top-Titel *Fifa 99*. Schwächen zeigt *Actua Soccer 3* bei der Steuerung der Spielfiguren: Möchte man nach langwieriger Dribbelei dem Libero mit einem sauberen Paß endlich die Chance geben, das Ei ins Nest zu setzen, dann scheitert dies zumeist an der ungenauen Ausführung der Tastaturbefehle. Verglichen mit EAs Hit können zudem die Animationen der einzelnen Kicker während des Spiels nicht ganz überzeugen, auch wenn die KI für ein realistisches Teamplay sorgt. Hat man sämtliche Effekte wie Nebel, Regen und Schatten eingestellt, läuft *Actua Soccer 3* auf einem Pentium II mit 32 MB Arbeitsspeicher und 3D-Beschleunigung (Power VR, 3Dfx) angenehm flüssig. Dafür sind die Figuren nicht allzu detailliert gestaltet, was sich beim Wechsel in die Nahperspektive bemerkbar macht. Trotz dieser kleinen Schwächen kann sich Gremlins Titel dank eines befriedigenden Gesamteindrucks im Mittelfeld der 2. Fußballspiele-Liga behaupten. **(pk)** ■




RANKING

Spielspaß	68%

INFO
Gremlin, Sport,
Preis: ca. DM 80,-

Skat 3000



Diese netten Menschen spielen exakt nach den Regeln des Skatverbandes.

Eigentlich ist Skat eine Freizeitbeschäftigung, die man am besten in verrauchten Kneipen mit größeren Mengen Alkohol und guten Freunden spielen sollte. Wer aber nicht raucht, nicht trinkt oder auch einfach keine Freunde hat, der kann sich bequem daheim vor dem Computer dem Kartenspiel hingeben. Bei *Skat 3000* treten Sie gegen zwei Computergegner an, die im Vergleich zum Vorgänger *Skat 2095* stark an ihrem Können gefeilt haben. Die Spielregeln richten sich streng nach den Vorgaben des Deutschen Skatverbandes, können aber notfalls durch vielfältige Optionen (wie beispielsweise das An- und Abschalten von Sonderregeln) auch auf Anfängerniveau zurechtgestutzt werden. Neben einem umfangreichen Hilfe-Handbuch und einem Editor zum Erstellen beliebiger Kartenverteilungen steht auch ein Crash-Kurs zum Erlernen des Skatspiels zur Verfügung. Ferner kann man aus vier möglichen Mitspielern, die mit über 500 verschiedenen Sprachsamples das Geschehen kommentieren, und vier Kartenblättern (darunter eines, das der Cartoonist Uli Stein designt hat) auswählen, so daß für ausreichend Abwechslung gesorgt ist. Von Grafik und Sound sollte man natürlich nicht zuviel erwarten. Die Qualität der Grafiken und besonders der Animationen wirkt mittlerweile etwas antiquiert, was aber passionierte Skatzocker nicht abschrecken dürfte. Da könnte schon eher der stolze Preis für Entsetzen sorgen – bei happigen 139,- Mark eignet sich das Programm nicht gerade für Gelegenheitsspieler. **(as)** ■

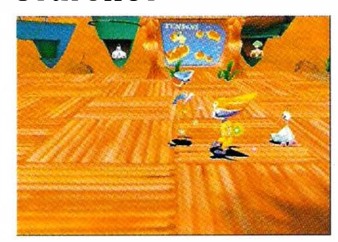
RANKING

Spielspaß 74%

INFO

CreaTeam Software, Denkspiel, Preis: ca. DM 140,-

Starshot



Starshot wird in einer Strandbar von einer Alien-Polizistin befragt.

In *Starshot – Panik im Space-Circus* übernehmen Sie die Rolle des Direktors eines durch die unendlichen Tiefen des Alls reisenden Weltraum-Jahrmarktes. Um neue Attraktionen für Ihre Show zu ergattern, jetten Sie von Planet zu Planet – immer auf der Suche nach außergewöhnlichen Wesen und Freaks, die Sie für Auftritte verpflichten können. Die Mischung aus Jump&Run und Action-Adventure erinnert in ihrer Machart stark an Spiele wie *Croc* oder *Gex 3D*, ist grafisch aber trotz des amüsanten, knallbunten Cartoon-Looks weitaus weniger gelungen. Zahlreiche Clipping-Fehler und kantige, grobe Landschaften trüben neben einer katastrophal hakeligen und ungenauen Steuerung das Vergnügen. Auch die dynamische Kameraführung ist ungeschickt eingestellt: Obwohl man die Möglichkeit hat, die Perspektive der jeweiligen Situation anzupassen, verschwindet die Spielfigur immer wieder hinter Felsen oder Wänden und ist dort auch durch eifriges Justieren der Ansicht nicht wieder hervorzulocken. Dabei hätte *Starshot* auf spielerischer Ebene einiges zu bieten: Die Handlung verläuft nichtlinear – es ist also jederzeit möglich, einen besuchten Planeten zu verlassen, um auf einem anderen sein Glück zu versuchen. Auch ist Hauptfigur Starshot nicht stumm wie sein Kroko-Kollege Croc. Mit zahlreichen Charakteren kann er Gespräche führen, was durch die vielen außergewöhnlichen Gestalten, die das Weltall bevölkern, immer wieder zu amüsanten Dialogpassagen führt. **(as)** ■

RANKING



INFO

Infogrames, Action-Adventure, Preis: ca. DM 80,-

Rollcage



Die Strecken sind einfach gestaltet, optisch aber durch viele Effekte gut gelungen.

In *Rollcage* rasen Sie mit einem unzerstörbaren Miniflitzer über 20 Strecken, die auf vier Schwierigkeitsgrade aufgeteilt sind. Bei jedem Rennen treten Sie gegen fünf Fahrer an, die sich nicht nur durch reine Geschwindigkeit austricksen lassen. Durch Kollisionen mit Bäumen oder Gebäudestützen kann man die Straße derart verwüsten, daß dem Gegner die Verfolgung schwerer gemacht wird. Fast alles, was in *Rollcage* am Wegesrand steht, läßt sich mit Hilfe des Gefährts in Einzelteile zerlegen. Den Wagen selbst passiert hierbei nichts, so daß sich im Laufe eines Rennens schon nach kurzer Zeit wilde Zerstörungsorgien ergeben. Zusätzlich liegen Power-Ups zum Aufsammeln auf der Straße herum, die den Space-Flitzer für kurze Zeit beschleunigen oder ihn mit Laserkanonen ausstatten. Mit diesen kann man dann Gegner, die in unmittelbarer Reichweite sind, von der Straße feuern. Der größte Nachteil von *Rollcage* ist die Steuerung. Das Spiel läuft in rasanter Geschwindigkeit ab – vor allem, wenn man seinen Wagen beschleunigt hat, arten einfache Übungen wie das Halten von Kurven zu fordernden Reaktionstests aus. Eine differenzierte Lenkung ist somit unmöglich – zumal auch die Fahrphysik der Vehikel sehr seltsam ausgefallen ist. Die Grafik dagegen ist exzellent. Während man in einem Höllentempo über die optisch schlicht, aber ansprechend gestalteten Strecken flitzt, brennt *Rollcage* ein Feuerwerk an Effekten ab, die das Wettrennen farbenfroh, allerdings aber auch etwas unübersichtlich machen. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 74%

INFO

Psygnosis, Rennspiel, Preis: ca. DM 90,-

Deo Gratias



Einer der wenigen Momente, in denen man seine Schöpfung zu Gesicht bekommt.

In *Deo Gratias* haben Sie die Möglichkeit, nach Herzenslust Gott zu spielen. In Ihrer Schöpferrolle suchen Sie sich eine unbewohnte, brachliegende Welt aus und beginnen nun, diese mit Lebewesen zu besiedeln, denen Sie anschließend göttliche Befehle erteilen. Durch die Bedienung zahlreicher Menüs können Sie genau festlegen, ob Sie lieber als Höllenfürst oder als gnädiger Herrscher über Ihre Untertanen wachen wollen. Stellen Sie fest, daß ein Großteil Ihres Volkes Ihnen die Loyalität verweigert oder sich schlichtweg zu Atheisten entwickelt, so stehen verschiedene Bestrafungsmöglichkeiten zur Verfügung, die vom göttlichen Donnergrollen bis zu apokalyptischen Maßnahmen wie Blutregen reichen. Hat sich Ihr Volk weit genug entwickelt, wird es unter Umständen von anderen Gruppierungen angegriffen oder von Naturkatastrophen gebeutelt. In solchen Situationen beweist sich dann, ob Sie eine gute „Vorarbeit" geleistet haben und Ihre Schöpfung den Strapazen des Alltagslebens gewachsen ist. Die originelle Spielidee leidet an einer langweiligen und wenig ansprechenden Umsetzung. Das Geschehen findet fast ausschließlich über Multiple-Choice-Menüs statt, kurze Cutscenes, die sich schon nach kurzer Zeit wiederholen, dokumentieren den Fortschritt des Spielers. Sound und Sprachausgabe sind dermaßen pathetisch ausgefallen, daß *Deo Gratias* beinahe unfreiwillig komisch wirkt. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 41%

INFO

Cryo Interactive, Strategie, Preis: ca. DM 80,-



Rainbow Six – Eagle Watch

Missions-Päckchen

Rainbow Six gehört sicherlich zu den spannendsten und originellsten Überraschungen des letzten Jahres. Kaum sechs Monate danach schiebt Redstorm Entertainment nun mit Eagle Watch einen Mission-Pack hinterher, der allerdings enttäuschend mager ausfällt.



Eine Geisel wird befreit. Im Unterschied zu Rainbow Six kann Eagle Watch mit originelleren und optisch sehr abwechslungsreichen Schauplätzen aufwarten.

Rainbow Six war neben *The Dark Project* eines der wenigen Spiele, die bewiesen, daß man nicht unbedingt Raketenwerfer, tonnenweise Equipment und unglaubliche Effekte braucht, um einen spannenden Shooter zu entwickeln. Einer der größten Kritikpunkte war allerdings, daß die Terroristenjagd mit 15 Missionen viel zu schnell abgeschlossen war. Nun ist das Sonderkommando wieder zurück: *Eagle Watch* stockt das Original mit fünf neuen Einzelspieler-Missionen, vier neuen Agenten und einigen Multiplayer-Ideen weiter auf. Die neuen Levels spielen an originellen, prominenten Schauplätzen, die zum Teil auch als Touristenattraktionen bekannt sind: Als Anführer der Elitetruppe Rainbow Six müssen Sie diesmal Geiseln aus dem Taj Mahal, der verbotenen Stadt in Bejing, dem Big Ben in London, einer Raumschiffbasis in Russland und schließlich dem Capitol in Washington befreien. Hierzu plant man zunächst den Einsatz in allen Einzelheiten. Man stellt sein Team zusammen, rüstet es aus, bildet Untergruppen und setzt für diese dann Wegpunkte auf einer Karte des Einsatzgebiets. Im nachfolgenden Action-Teil zeigt sich recht schnell, ob die Planung erfolgreich war: Während man in der Ich-Perspektive eines der Teams anführt, bewegen sich die anderen Untergruppen exakt nach den Befehlen durch das Gebäude, eliminieren Terroristen, entschärfen Bomben und befreien Geiseln. Bevor Sie sich in einen der Aufträge stürzen, können Sie sich erst an zwei neuen Trainingsmissionen versuchen, die so konzipiert sind, daß Sie auch hervorragend auf Multiplayer-Schlachten vorbereiten. Im Mehrspieler-Modus hat *Eagle Watch* deutlich mehr zu bieten als bei den etwas mageren Einzelspieler-Missionen. Sechs neue Varianten sorgen hier für Abwechslung. Neben den üblichen, allseits beliebten Deathmatches werden vier neue Spielkonzepte geboten: Bei „Attentat" wird jedem Team ein unbewaffneter General an die Seite gestellt, der von den Gegnern ausgeschaltet werden soll. In „Streuen" landen die Mitglieder des Teams weit voneinander entfernt im Gelände, „Terroristenjagd" ist eine Art „Jeder gegen jeden" mit zusätzlichen Computergegnern und bei „Stützpunkt" muß schließlich eine Bombe im Hauptquartier des Feindes entschärft werden.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Rainbow Six war für mich der Überraschungshit des letzten Jahres. Intelligent, spannend – nur viel zu kurz. Das offizielle Add-On schafft da leider kaum Abhilfe. Die fünf Missionen finden zwar an illustren Schauplätzen statt und bieten auch grafisch etwas mehr Einfallsreichtum als das Original, sind aber viel zu kurz und somit an ein, zwei Nachmittagen zu schaffen. Interessanter ist sicherlich der aufgewertete Mehrspielermodus, der mit den vier abwechslungsreichen Spielvarianten für stundenlange Multiplayer-Schlachten sorgen kann.



Die Crew hat Zuwachs bekommen. Vier neue Mitglieder werden in die Rainbow Six-Truppe eingeführt.



Diese Mission spielt auf einer Raumschiff-Basis. Die Aufträge sind recht einfach geraten und in kurzer Zeit zu lösen.



Besonders bei Missionen unter freiem Himmel sollte man auf gute Deckung achten.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	2
3Dfx Glide		Netzwerk	16
AGP		Internet	16
Cyrix 6x86		Force Feedback	
AMD K6-2		Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

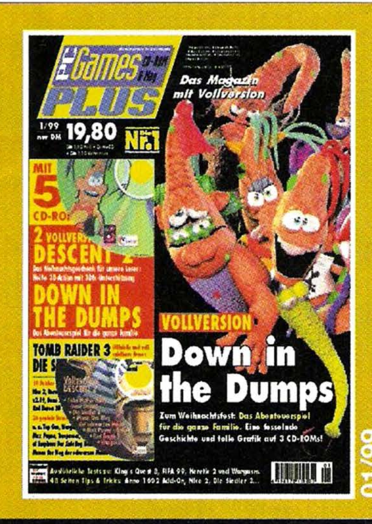
VERGLEICHBAR MIT
Rainbow Six, Delta Force

RANKING

3D-Action/Strategie

Grafik	74%
Sound	76%
Steuerung	79%
Multiplayer	86%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Take 2 Interactive
Preis	ca. DM 40,-





NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!





Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ **PC GAMES PLUS 01/99 mit CD´s**	**zu DM 19,80**	
❒ **PC GAMES PLUS 02/99 mit CD´s**	**zu DM 19,80**	
❒ **PC GAMES PLUS 03/99 mit CD´s**	**zu DM 19,80**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		**DM 3,-**
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9^{00} - 18^{00} Uhr
Freitag: 9^{00} - 17^{00} Uhr
Samstag: 9^{00} - 13^{00} Uhr



WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

ABHOLUNG NACH TELEFONISCHER ABSPRACHE MÖGLICH !!!

BEZAHLEN SIE AB SOFORT GANZ BEQUEM UND OHNE NACHNAHMEGEBÜHR MIT IHRER EUROCARD !!!



CD-ROM GAMES

3D ULTRA PINBALL 4: TURBO RACE	KD	49,90
A BUG'S LIFE ACTION GAME	**KD**	**74,90**
ALPHA CENTAURI	**KD**	**79,90**
ANNO 1602	KD	79,90
ANNO 1602: NEUE INSELN MISSION	KD	29,90
BALDURS GATE	**KD**	**79,90**
BRIAN LARA CRICKET	**E**	**79,90**
C & C 2: MEGABOX	KD	64,90
C & C 3: TIBERIAN SUN (05/99)	**KD**	**89,90**
CENTIPEDE	DA	49,90
CIVILIZATION: CALL TO POWER	**KD**	**79,90**
CLOSE COMBAT 3 (04/99)	**DA**	**89,90**
COMMANDOS	KD	79,90
COMMANDOS: Im Auftrag d. Ehre	**KD**	**59,90**
DARK PROJECT	KD	79,90
DELTA FORCE	DA	75,90
DIE VÖLKER (03/99)	**KD**	**79,90**
DSF SKI '99 EXTREME EDITION	KD	49,90
ESPN X-GAMES PRO BOARDER	**DA**	**69,90**
EUROPEAN AIR WAR	KD	64,90
EXTREME G2	**KD**	**79,90**
FALCON 4.0	KD	79,90
FIFA '99	KD	85,90
FALLOUT 2	KD	79,90
FIGHTER SQUADRON	**KD**	**79,90**
GANGSTERS	KD	79,90
GOLD GAMES 3	KD	49,90
HALF-LIFE (DT. VERSION)	**KD**	**79,90**
LIFE /2 ADD-ON	**DA**	**24,90**
HEAVY GEAR 2*	**DA**	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3*	**E**	**79,90**
INTERSTATE '82	**E**	**79,90**
JEDI KNIGHT & MISSION CD	DA	59,90
KING'S QUEST 8	E	59,90
KURT - DER FUßBALLMANAGER	**KD**	**79,90**
LANDS OF LORE 3 (04/99)	**KD**	**84,90**
LINKS LS 1999*	**KD**	**79,90**
LORDS OF MAGIC SPECIAL ED.	**KD**	**69,90**
LORDS OF MAGIC DATA	**KD**	**29,90**
MIGHT & MAGIC 1-6	E/DA	79,90
MIGHT & MAGIC 7 (04/99)	**E**	**79,90**
MOTO RACER 2	KD	59,90
MULAN INT. ABENTEUER	KD	54,90
MYTH 2 - SOULBLIGHTER	**KD**	**84,90**
NBA LIVE '99	KD	79,90
PIZZA SYNDICATE	**KD**	**79,90**
PLAY THE GAMES	KD	64,90
POPULOUS 3 - THE BEGINNING	KD	79,90
QUEST FOR GLORY 5: DRACHENF.	**KD**	**79,90**
RAILROAD TYCOON 2	KD	79,90
REQUIEM	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDOR	E	79,90
ROLLERCOASTER TYCOON	**KD**	**79,90**
SANITARIUM	**KD**	**69,90**
SIEDLER 3	**KD**	**75,90**
SIEDLER 3 DVD	**KD**	**79,90**
SIEDLER 3 MISSION CD	**KD**	**29,90**
SILVER (03/99)	**KD**	**79,90**
SIM CITY 3000	**KD**	**89,90**
SIM CITY 3000 LTD. EDITION	**KD**	**99,90**
SPORTS CAR GT	**KD**	**79,90**
STARCRAFT BATTLE CHEST	E	119,90
STAR CRAFT: BROOD WAR	**E**	**34,90**
STAR SIEGE	**E**	**79,90**
STAR WARS: BEHIND THE MAGIC	**KD**	**49,90**
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	**KD**	**79,90**
SUPERBIKE WORLD CHAMPION*	**KD**	**79,90**
TOCA TOURING CAR 2*	**KD**	**79,90**
TOMB RAIDER 3	KD	79,90
TONIC TROUBLE (04/99)	**DA**	**75,90**
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	**KD**	**79,90**
ULT. CIV 2 CLASSIC COLLECTION	**KD**	**69,90**
ULT. CIV2 MULTIPLAYER	**KD**	**39,90**
ULTIMA ONLINE 2ND AGE	E	99,90

ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	79,90
UPRISING 2	**KD**	**79,90**
VIPER RACING	KD	49,90
WARZONE 2100 (04/99)	**KD**	**79,90**
WORMS ARMAGEDDON	**KD**	**59,90**
WORLD WAR 2 FIGHTERS	KD	79,90
X-WING VS. TIE FIGHTER & MISSION	KD	59,90
X-WING ALLIANCE	**KD**	**79,90**
7TH LEGION	KD	9,90
ADIDAS POWER SOCCER	KD	19,90
AH-64 LONGBOW 2	**KD**	**24,90**
AIR WARRIOR 3 (3DFX)	**KD**	**19,90**
ASCENDANCY	KD	19,90
ATLANTIS	KD	29,90
AUTOBAHNRASER	**KD**	**34,90**
BUNDESLIGA MANAGER CHAMP.	KD	34,90
C & C 1: MEGABOX	KD	29,90
CABELLA'S BIG GAME HUNTER	E	29,90
CAESAR - GROßE SCHLACHTEN	**KD**	**19,90**
CONFLICT: FREESPACE	**KD**	**29,90**
CONQUEST EARTH	**KD**	**24,90**
CROC	**KD**	**19,90**
DARKLIGHT CONFLICT	KD	19,90
DEMONWORLD	**KD**	**9,90**
DIE BY THE SWORD	KD	19,90
EXTREME ASSAULT	KD	19,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	14,90
FALLOUT	KD	29,90
FIFA '98	**KD**	**19,90**
FIGHTING FORCE	KD	29,90
FIGHTERS ANTHOLOGY	KD	19,90
FORMEL 1 '97	**KD**	**29,90**
FRANKREICH '98	**KD**	**19,90**
GABRIEL KNIGHT ANTHOLOGY	KD	34,90
HAVE A NICE DAY & TRACKS	KD	19,90
HUGO GOLD	**KD**	**39,90**
I-PANZER 44 (3DFX)	**KD**	**19,90**
IF-22 V5.0 (3DFX)	**KD**	**19,90**
KKND X-TREME	KD	19,90
LARRY 7 - YACHT NACH LIEBE	KD	24,90
LIFEFORCE TENKA	DA	19,90
LUCASARTS 10 ADVENTURES	**KD**	**39,90**
M1 TANK PLATOON 2	**KD**	**39,90**
MADDEN '98	KD	19,90
MECH COMMANDER	KD	39,90
MONKEY ISLAND III	**KD**	**44,90**
MONOPOLY WM-EDITION 98	KD	29,90
NASCAR RACING 2 & TRACKS	KD	24,90
NBA LIVE 98	KD	24,90
SEVEN KINGDOMS ANC. ADVERS.	**KD**	**19,90**
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	29,90
SIM CITY 2000 SPECIAL EDITION	KD	29,90
TEAM APACHE	KD	19,90
TOMB RAIDER 2 DIR. CUT	**KD**	**39,90**
ULTIMA ONLINE	**E**	**29,90**
UNREAL	**E**	**44,90**
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	**KD**	**34,90**
WATERWORLD	**KD**	**9,90**
WING COMMANDER PROPHECY	**KD**	**29,90**
XENOCRACY	**KD**	**24,90**

SPIELFILME AUF DVD:

ARMAGEDDON (03/99) KD/E	**44,90**
GODZILLA (03/99) KD/E	**54,90**
STADT DER ENGEL (03/99) KD/E	**44,90**

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter
http://www.wial.de

SHOPS

AUGSBURG: Karlstr. 2 Mo.-Fr.: 9^{00}-13^{30} Uhr, 14^{00}-18^{00} Uhr Sa.: 9^{00}-12^{00} Uhr	**BALINGEN:** Wilhelm Kraut GmbH Bahnhofstr. 34 Mo.-Fr.: 9^{00}-19^{00} Uhr, Sa.: 9^{00}-14^{00} Uhr	**DARMSTADT:** Mr. Games Adelungstr. 22 Mo.-Fr.: 10^{00}-19^{00} Uhr, Sa.: 10^{00}-16^{00} Uhr
GERA: Kurt-Keicher-Str. 1 Mo.-Fr.: 10^{00}-13^{00} Uhr, 13^{30}-18^{30} Uhr Sa.: 9^{00}-13^{00} Uhr	**SIEGEN:** HighDensity Siegstr. 55 Mo.-Fr.: 10^{00}-18^{00} Uhr, Sa.: 10^{00}-14^{00} Uhr	**SONTHOFEN:** Magic Media Blumenstr. 17 Mo.-Fr.: 9^{30}-18^{30} Uhr, Sa.: 9^{30}-12^{30} Uhr

E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T -

„Danach sah ich einen anderen Engel herniederfahren vom Himmel, der hatte große Macht, und die Erde wurde erleuchtet von seinem Glanz. Und er rief mit mächtiger Stimme: Sie ist gefallen, Babylon, die Große, und ist eine Behausung der Teufel geworden und ein Gefängnis aller unreinen Geister und ein Gefängnis aller unreinen Vögel und ein Gefängnis aller unreinen und verhaßten Tiere."

Das Buch der Offenbarung, Kapitel 18, Vers 1 und 2

Requiem – Avenging Angel

Höllische Heerscharen

Im Himmel hat eine Rebellion stattgefunden. Eine Gruppe von Engeln hat sich entschlossen, die Menschheit zu unterdrücken und Angst und Schrecken auf der Erde zu verbreiten. Die gequälten Seelen ihrer irdischen Opfer sollen als Antrieb für ein gigantisches Raumschiff namens Leviathan genutzt werden, mit dem sich die Aufständischen dann aus dem Staub machen wollen. Lediglich eine kleine Anzahl loyaler Engel ist dem Schöpfer geblieben – einer von ihnen ist bei dem Versuch, wieder Ruhe und Ordnung auf der Erde herzustellen, schon verschwunden und gilt als verschollen. Nun wird ein weiterer Gesandter herabgeschickt, der die Aufgabe seines angeblich toten Kollegen fortführen soll.



Malachi schleudert seinen Gegnern tödliche Feuerbälle entgegen. Der farbige Lichteffekt, den dieser Angriffszauber erzeugt, kann sich sehen lassen.

Himmel und Hölle

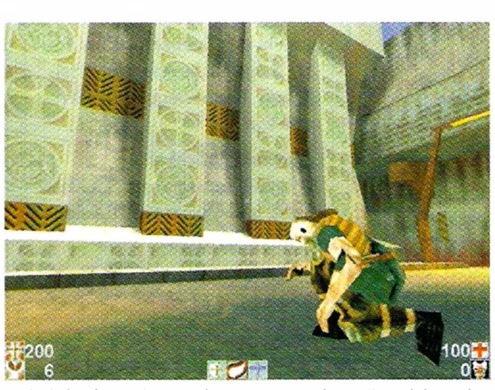
Der Name dieses himmlischen Wesens ist Malachi. In *Requiem* übernehmen Sie seine Rolle und versuchen, den Rebellen, die sich offensichtlich mit den Heerscharen der Unterwelt verbündet haben, Einhalt zu gebieten. Der einzige Weg, auf dem Sie zu den Menschen gelangen können, führt dummerweise durch die Hölle, in der sich Ihnen die ersten Monster entgegenstellen. Hier treffen Sie auch zum ersten Mal Lilith, eine Gefallene, die offensichtlich zu den Anführern der Rebellion gehört und Sie davor warnt, mit Ihrer Mission fortzufahren. Malachi läßt sich natürlich nicht beeindrucken und landet kurz darauf auf der Erde, auf der das totale Chaos herrscht. Um sich seiner Haut zu wehren und die zahlreichen Gegner auszuschalten, hat er zwei Möglichkeiten: In irdischen Gefilden verfügt er über eine kleine Auswahl typischer Ego-Shooter-Waffen, also beispielsweise einen Granatenwerfer, eine Schrotflinte und ein Gewehr mit Sniper-Modus; die interessantere Methode ist aber magischer Art. Malachi beherrscht 21 Zaubersprüche, die ihm in unterschiedlichsten Situationen weiterhelfen. Einige, wie der Blitz- und der Exorzismuszauber, erinnern in ihrer Wirkung stark an *Heretic 2*. Feinde werden mit Blitzen oder Lichtkugeln attackiert. Andere Sprüche sind origineller Art – so läßt beispielsweise der Spell „to salt" einen einzelnen angepeilten Gegner zur Salzsäule werden, die dann Malachi vor die Füße bröselt. Wird ein Opfer von dem Fluch „Bloodboil" getroffen, so gerät dessen Blut so in Wallung, daß es zu kochen beginnt. Schon nach kurzer Zeit bricht der Unhold geschwächt zusammen. Bestimmte magische Fähigkeiten funktionieren eher in der Defensive, beispielsweise diverse Schild- oder Heilsprüche; andere helfen Malachi in kniffligen Situationen weiter. Bei Bedarf kann er übers Wasser laufen, seine Geschwindigkeit extrem erhöhen, im Dunklen ein heiliges Licht scheinen lassen oder mit dem Flugspruch besonders weite Abgründe überwinden. Interessanterweise ist der himmlische Gesandte nämlich nicht in der Lage, tatsächlich zu fliegen. Nur mit dem entsprechenden Spell kann er sich kurz in die Luft erheben. Zu Beginn des Spiels verfügt der Engel lediglich über den relativ schwachen Blitzzauber, alle anderen verliert er bei seiner Ankunft auf der Erde. Erst im Laufe der Zeit regenerieren sich die Fähigkeiten langsam, so daß Malachi immer stärker und mächtiger wird, je weiter er kommt.



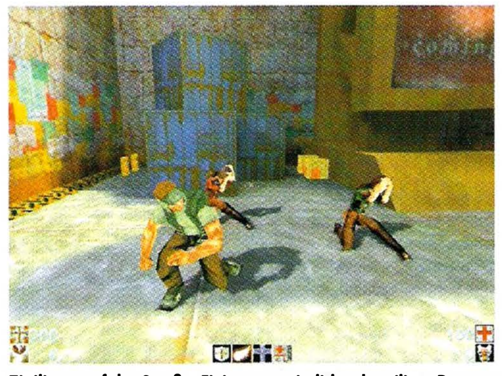
Die gelegentlich eingestreuten Puzzles beschränken sich leider in den meisten Fällen auf altbekannte Schalterrätsel.

Monster und Rebellen

Die Gegner, die den Himmelsboten an der Erfüllung seiner Aufgaben hindern wollen, sind unterschiedlicher Art. Zum einen begegnet Malachi immer wieder wahren Ausge-



Malachi landet nach einem kurzen Stop in der Hölle auf der Erde. Hier wird er von Wachen unsanft in Empfang genommen.



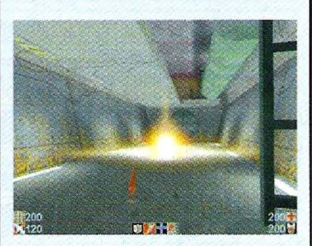
Zivilisten auf der Straße. Einige vermeintlich unbeteiligte Passanten halten für Malachi wichtige Tips und Hinweise bereit.

ZAUBERHAFT

In *Requiem* können Sie nicht nur mit schnöden irdischen Waffen kämpfen, sondern sind zusätzlich mit insgesamt 21 Zaubersprüchen ausgestattet. Einige der interessantesten Kampfsprüche stellen wir Ihnen hier vor.



Der Exorzismuszauber sendet leuchtend blaue Lichtkugeln, die am Gegner explodieren.



Apokalypse erzeugt einen Lichtkranz um das Opfer, der sich ausbreitet und alles in seinem Umfeld zerstört.



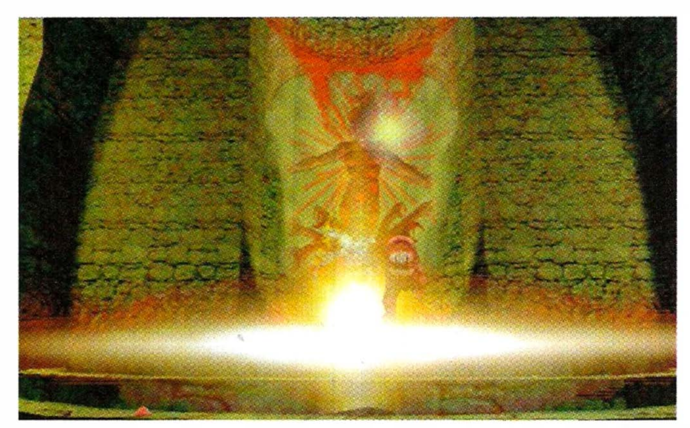
Pentecoast ähnelt in seiner Wirkung dem Exorzismus-Zauber, ist aber etwas stärker und hält länger an.



Der Salzzauber läßt einzelne Gegner zu Salzsäulen erstarren. Die Opfer zerfallen anschließend zu Kristallen.



Bloodboil bringt das Blut der Opfer buchstäblich zum Kochen, woraufhin sie geschwächt zusammenbrechen.



Der Apokalypse-Zauberspruch verursacht eine grelle, tödliche Lichtwelle, die sich langsam ausbreitet und alles zerstört, was sich in ihrem Umfeld befindet.

burten der Hölle – übernatürliche Wesen, die aussehen, als hätte H.R. Giger sie höchstpersönlich für den nächsten Alien-Film designt. Obwohl ein großer Teil des Abenteuers auf der Erde spielt, muß der Held immer wieder für kurze Zeit in die Unterwelt zurückkehren, um Endkämpfe zu absolvieren oder die Drahtzieher der Verschwörung zu stellen. Hier begegnet er kleinen Höllenratten, deren Gesicht fast ausschließlich aus Zähnen besteht, oder vielarmigen Spinnenwesen, die gegen jeden Zauberspruch gefeit scheinen. Auch Lilith wird er hier wieder gegenüberstehen, was in einem spektakulären Endkampf gipfelt, der allerdings noch lange nicht das Finale der Geschichte darstellt. Doch auch in unserer Welt sind viele Malachi nicht freundlich gesonnen. Wie immer, wenn Menschen unterdrückt werden, teilen sie sich auf – in die Gruppe, die sich mit dem Feind verbündet, und diejenigen, die sich in Widerstandsgruppen organisieren. Hier die Spreu vom Weizen zu trennen und diejenigen zu finden, die noch auf der Seite der Guten stehen, ist eine der ersten Aufgaben Malachis. *Re-*

TESTCENTER — Requiem

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva TNT	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar

Unspielbar · Flüssig · Spielbar · Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Riva TNT	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar

Unspielbar · Flüssig · Spielbar · Geht nicht

TREIBER & BUGS

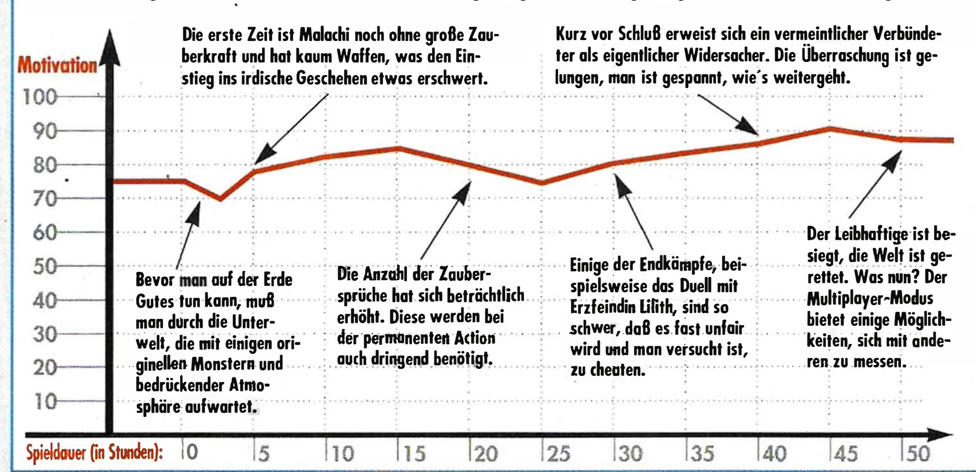
In der uns vorliegenden Testversion war der Direct3D-Support noch nicht vollständig implementiert. Es wurden bei den meisten Grafikkarten keine Waffen-Effekte dargestellt und auch die Performance im D3D-Modus war nicht überzeugend. Auf unserem Testrechner mit Riva TNT ruckelte das Spiel noch, während im Glidebetrieb gute Frameraten erreicht wurden. Aus diesen Gründen haben wir auf ein Testcenter im üblichen Sinn verzichtet und uns auf den Glide-Modus beschränkt, denn der Hersteller arbeitet zur Zeit an diesem Problem. Im Zusammenhang mit Cyrix- und AMD-Prozessoren konnten wir keine Kompatibilitätsprobleme feststellen.

TUNING

Wie auch schon bei *Unreal* sollten Sie am besten eine Karte mit Voodoo-Chipsatz besitzen. In diesem Fall brauchen Sie sich um Tuningmaßnahmen wenig Sorgen machen. Falls nötig, können Sie in den Optionen immer noch den Schattenwurf oder einige Spezialeffekte abschalten, um so eine höhere Frame-Rate zu erzielen. Den Programmstart und die Ladezeiten während des Spiels können Sie beschleunigen, indem Sie Ihre Festplatte regelmäßig defragmentieren. Auch das Beenden von unnötigen Hintergrundprogrammen kann Ihrem Rechner zu mehr Leistung verhelfen. Ebenfalls zu empfehlen sind die Tuningtips in der PC Games 3/99 auf Seite 152/153.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Requiem schafft es, von der ersten Minute an durch seine düstere Atmosphäre und die vielen religiösen Anspielungen zu fesseln. Lediglich der zum Teil extrem hohe Schwierigkeitsgrad trübt langfristig die Motivation ein wenig.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Originelle Hintergrundstory mit einigen überraschenden Wendungen.

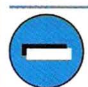

Sehr dichte, düstere Atmosphäre mit zahlreichen religiösen Anspielungen


21 verschiedene Zaubersprüche für Kampf, Verteidigung und Fortbewegung


Leichte Adventure-Einflüsse durch Interaktion mit zahlreichen Figuren


Gute Soundkulisse, die die dunkle Stimmung des Spiels unterstreicht


Gelegentlich reagiert die Steuerung bei Kämpfen etwas hakelig


Bei den Endgegnern ist der Schwierigkeitsgrad enorm hoch


Intros und Cutscenes lassen sich im Spiel nicht abbrechen

FEATURES

Anzahl der Waffen:
Sieben

Anzahl der Zaubersprüche:
21, aufgeteilt in Angriff, Verteidigung, Fortbewegung und Interaktion

Speichermöglichkeit:
Jederzeit, unbegrenzte Speicherplätze und Quicksave-Funktion

Multiplayer-Modi:
Deathmatch, Capture The Flag, Cooperative Mode

Schwierigkeitsgrade:
Heaven (leicht), Purgatory (mittel) und Hell (schwer)



STATEMENT

Das Duell zwischen Himmel und Hölle hat es geschafft, mich schon von der ersten Minute an den Monitor zu fesseln. Die Kombination aus permanenter, schweißtreibender Action, religiösen Anspielungen und leichten Adventure-Elementen ist nicht nur originell, sondern sieht auch noch ziemlich klasse aus. Neben den detailliert ausgearbeiteten Wandtexturen tragen auch die verschiedenen Zaubersprüche mit phantasievollen Lichteffekten zur dichten, beunruhigenden Atmosphäre bei. *Requiem* ist ein klarer Hit – es grenzt fast an ein Wunder, daß mir während des Spielens nicht selbst ein Paar Flügel gewachsen ist...



Die kleinen Biester mit den scharfen Zähnen treiben in der Hölle ihr Unwesen. Sie sind eigentlich leicht zu besiegen, aber enorm schnell und schwer zu treffen.

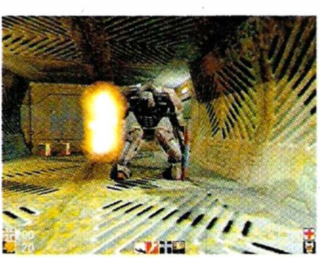
IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Unreal	92%
Half-Life	91%
Requiem	85%
Heretic 2	85%
Turok 2	83%

Der Konkurrenzkampf im Bereich der 3D-Shooter ist momentan durch eine Flut von Top-Titeln ausgesprochen hart. Dennoch kann *Requiem* sich gut behaupten, was an erster Linie an der originellen Geschichte und den vielfältigen Zaubersprüchen liegt. Effekte und Grafik sind sicherlich nicht so erstklassig wie in *Unreal*, auch ist das Spiel nicht so storylastig wie *Half-Life* – in puncto Atmosphäre hat *Avenging Angel* aber deutlich mehr zu bieten als das etwas blasse *Turok 2* und erscheint somit fast gleichwertig zum exzellenten *Heretic 2*.

quiem bietet für einen Ego-Shooter eine ganze Menge an Story und ein erfreulich hohes Maß an Interaktionsmöglichkeiten. Während einige Abschnitte pure Action mit vielen Gegnern und zahlreichen Fallen und Schalterrätseln sind, gibt es andere, in denen es ausschließlich darauf ankommt, mit Menschen zu sprechen, um an Informationen zu kommen oder Verbündete im Kampf gegen die gefallenen Engel zu finden. Durch solche Einfälle und vor allem durch die originelle Hintergrundstory bekommt *Requiem* fast ein wenig den Charakter eines Action-Adventures. Der Schwerpunkt des Spiels liegt aber natürlich auf den Kämpfen – und da ist der Schwierigkeitsgrad enorm hoch. Viele der größeren Gegner erweisen sich als immun gegen bestimmte Waffen. Bis man diejenige gefunden hat, die wirksam ist, ist häufiges Speichern angesagt. Für das Duell gegen Lilith sollte man getrost eine Viertelstunde einplanen und wer es tatsächlich schafft, den Oberbösewicht am Ende zu besiegen, kann sich für diese Leistung getrost einen 3D-Shooter-Orden an die Jacke heften. Daß *Requiem* ein Actionspiel der etwas anderen Art ist, wird auch an der Grafik deutlich. Der krasse Gegensatz zwischen der düster-bedrohlichen Hölle und den irdischen Gefilden ist sehr reizvoll und trägt zur dichten Atmosphäre der Engelsgeschichte bei. Die Gegner sind phantasievoll gestaltet und sehr gut animiert, die Zaubersprüche produzieren sehenswerte, farbige Lichteffekte en masse und einige der Wandtexturen kann man getrost als Meisterleistung bezeichnen. In manchen Räumen gibt es religiöse Wand- oder Deckengemälde zu bewundern, die zeigen, daß die Designer mit ganzem Herzen bei der Sache waren. Auch soundtechnisch wird einiges geboten. Die Geräuschkulisse in der Unterwelt beispielsweise umfaßt das bedrohliche Grollen von Monstern, verzweifelte Schreie geknechteter Seelen und Geisterstimmen, die immer wieder Malachis Namen flüstern. Mit guten Boxen dürften alleine hierdurch zartbesaiteten Gemütern schlaflose Nächte garantiert sein.

Andreas Sauerland ■



Malachi muß sich nicht nur mit Monstern, sondern auch mit einer Menge Mechs und Robotern auseinandersetzen.



Lilith auf ihrem Höllenthron. Der Kampf mit ihr gehört klar zu den Höhepunkten des Spiels und ist ausgesprochen hart.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	



BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

VERGLEICHBAR MIT
Unreal, Heretic 2

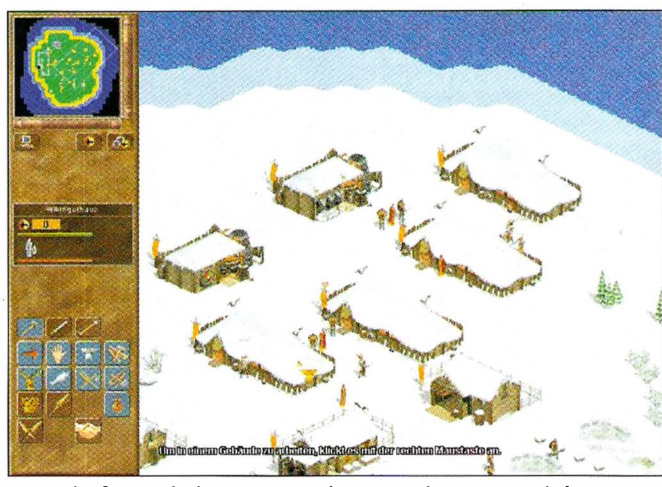
RANKING

3D-Action	
Grafik	88%
Sound	89%
Steuerung	79%
Multiplayer	86%
Spielspaß	85%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	UbiSoft/3DO
Preis	ca. DM 90,-



Die Zentouren sind Fabelwesen, die zu gleichen Anteilen aus Mensch und Pferd bestehen, was sie im Kampf ausgesprochen schnell und wendig macht.



Der regelmäßige Wechsel von Sommer und Winter macht ein gewissenhaftes Ressourcen-Management notwendig, da man in der Kälte auf Vorröte angewiesen ist.

Saga

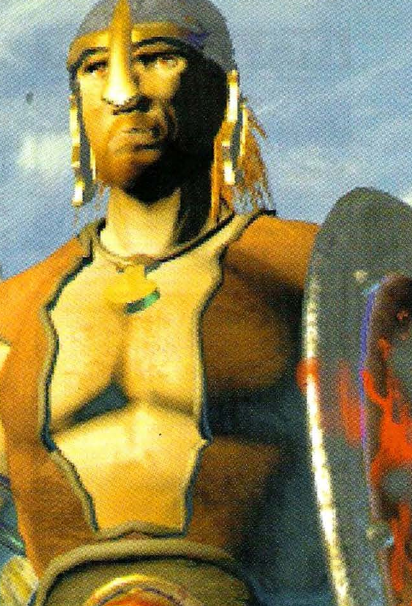
Wo die wilden Kerle wohnen

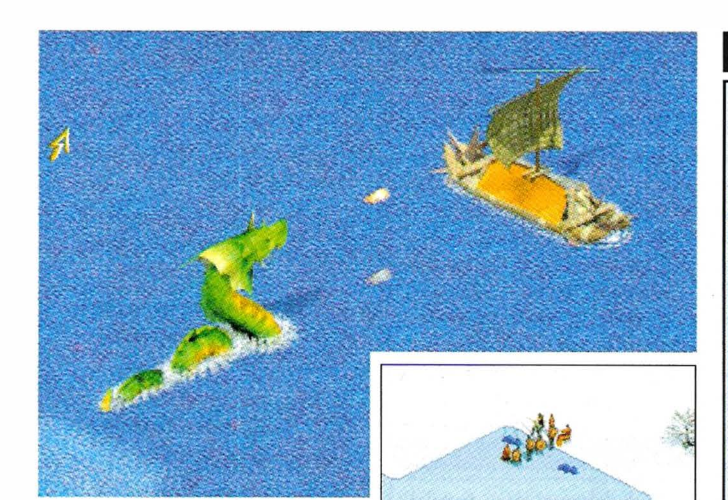
Die Wikinger waren schon wilde Zeitgenossen. Das weiß jeder, der zumindest einmal in seinem Leben in ein Geschichtsbuch geschaut oder einen dieser schmalzigen Hollywoodschinken zum Thema gesehen hat. In Saga können Sie sich endlich mal als richtig harter Kerl fühlen – als Oberhaupt eines Clans voller haariger, versoffener Barbaren...

In *Saga* haben Sie nur ein einziges, bescheidenes Ziel: die Beherrschung der gesamten Welt. Sie beginnen das Spiel als Oberhaupt eines kleinen, überschaubaren Wikingerclans, der sich aber im Laufe der Zeit durch gelungenes Ressourcen-Management, geschickten Handel und natürlich eine Menge blutiger Kämpfe mit rivalisierenden Völkern zu einem hartgesottenen Haufen furchtloser Krieger entwickeln wird. Zu diesem Zweck muß allerdings erst einmal eine Menge mühseliger Vorarbeit geleistet werden: Hütten werden gebaut, Waffen produziert und Felder bestellt, damit das eigene Volk im nahenden Winter nicht elendig verhungert, sondern sich ordentlich vermehrt – schließlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis es zum ersten Aufeinandertreffen mit einem der zahlreichen konkurrierenden Völker kommt.

Volkskunde

Feinde gibt es viele in der alten Welt der Wikinger, allerdings scheinen diese zum größten Teil nicht einem Buch mit nordischen Sagen, sondern eher den Werken der Gebrüder Grimm entsprungen zu sein. Elfen, Zwerge, Trolle, Zentauren und Riesen zählen zu den Gegnern, mit denen man sich in den Missionen auseinandesetzen muß. Die einzelnen Völker haben unterschiedliche Eigenschaften, die sich natürlich vor allem im Kampf äußern: Während beispielsweise die Elfen besonders geschickt mit Pfeil und Bogen umgehen, suchen die Riesen lieber die Auseinandersetzung aus nächster

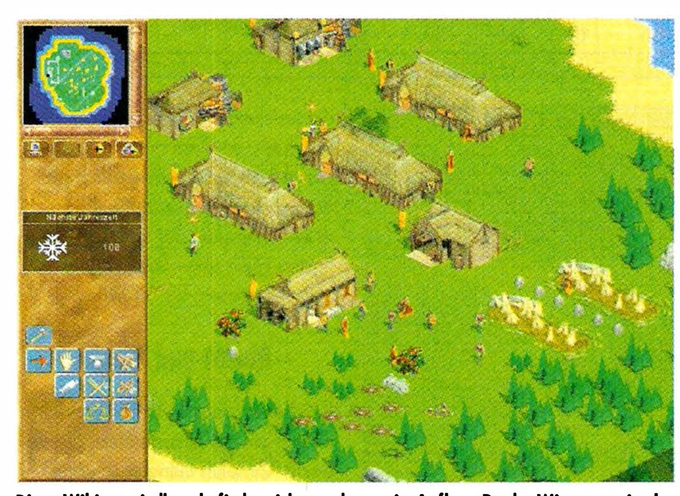




Auf hoher See werden Krieger von einem Ungeheuer angegriffen. Solche Zwischenfälle ereignen sich eher selten.

Um im Winter an Nahrung zu kommen, schlagen die Wikinger Löcher in den gefrorenen See, um Fische zu fangen.

Nähe, da sie über gewaltige Körperkräfte verfügen. Trolle gehen ebenfalls mit großer Brutalität vor – die Zentauren dagegen wirken eher grazil und sind sehr schnell und beweglich. In *Saga* werden diese Gruppen in menschenähnliche Rassen und solche, die komplett für sich alleine stehen, unterschieden. In der Praxis bedeutet dies, daß es durchaus möglich ist, Mitglieder eines eigentlich verfeindeten Volkes in seine eigene Gruppe aufzunehmen und (mit den menschenähnlichen Rassen) ein wenig angewandte Genetik zu betreiben. Um Nachwuchs zu zeugen, schickt man normalerweise eine Wikingerfrau mit einem Krieger zusammen in eine Wohnhütte – ähnlich wie bei *Beasts and Bumpkins* dauert es nur ein paar Minuten und ein fertiges neues Stammesmitglied betritt das Lager. Hat man aber ein gegnerisches, humanoides Volk unterjocht, so kann man auch deren Krieger mit seinen Damen zusammenstecken. Ansonsten ist die Rolle der Frauen fast gleichberechtigt. Wenn sie sich nicht gerade zur Zeugung von Nachwuchs in ihr Haus verzogen haben, fällen sie Bäume, bauen oder ernten. Lediglich das Jagen und Kämpfen ist den Herren der Schöpfung vorbehalten. In *Saga* herrschen regelmäßige Jahreszeitenwechsel, was bedeutet, daß es von großer Wichtigkeit ist, rechtzeitig einige Wikingerinnen für die Arbeit auf dem Feld abzustellen – wenn der Winter hereinbricht, ist sonst unter Umständen nicht genug Nahrung für den Clan vorhanden. Ansonsten sind Ressourcen-Management und Wirtschaftskreisläufe recht einfach gehalten. Neben Korn, das lediglich abgeerntet werden muß und dann ohne weitere Verarbeitung direkt als Nahrung dient, gibt es noch Holz (Gebäudebau) und Heu (Viehzucht). Metall zur Herstellung von Waffen können



Diese Wikingersiedlung befindet sich gerade erst im Aufbau. Da der Winter unmittelbar vor der Tür steht, ist die Arbeit auf dem Feld schon in vollem Gange.

DIE GEBÄUDE DER WIKINGER

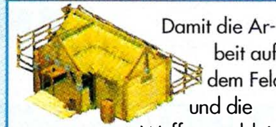
In *Saga* spielen Sie im Lauf der Zeit jedes der existierenden Völker mindestens einmal – Dreh- und Angelpunkt sind aber die wilden Wikinger. Im Folgenden stellen wir Ihnen die Gebäude des wilden Barbarenhaufens vor.

Wikingerhaus



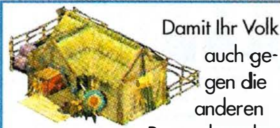
Um Ihr Volk wachsen zu lassen, sollten Sie viele Hütten bauen. Schicken Sie einfach einen Wikingermann und eine Frau ins Haus – um Nachwuchs kümmern die beiden sich automatisch.

Werkzeugschuppen



Damit die Arbeit auf dem Feld und die Waffenproduktion schneller vorwärts kommen, benötigen Sie natürlich Werkzeuge, die ein Arbeiter in dieser Schmiede herstellt, sobald Sie ihm den Befehl dazu geben.

Fernwaffenproduktion



Damit Ihr Volk auch gegen die anderen Rassen besteht, sollte es über genügend Nah- und Fernkampfwaffen verfügen. Letztere werden in dieser Hütte hergestellt und an die männlichen Krieger verteilt.

Schwertschmiede



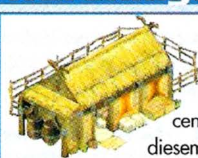
Hier schmiedet ein Arbeiter Schwerter. Allerdings benötigt er hierfür genügend Metall. Dieses muß vorher durch Handel beschafft werden, da die Wikinger den Rohstoff selbst nicht abbauen können.

Rüstungsschmiede



Hier werden Rüstungen und Schilder für die wackeren Krieger gemacht. Wie in den anderen Waffenschmieden sorgen auch hier Upgrades für stete Verbesserung der Kampf- und Überlebensfähigkeiten.

Warenlager



Alle abgebauten Ressourcen werden in diesem Zentrallager gesammelt und bei Bedarf an die einzelnen Gebäude weiterverteilt. Die Zerstörung eines Lagers bedeutet für jedes Volk einen herben Verlust.

Viehstall



Eine Möglichkeit, auf das Jagen und Fischen weitgehend zu verzichten, ist die Zucht von Kühen. Bei ausreichender Zufuhr von Heu entwickelt sich der Viehstall bald zu einer ertragreichen Quelle für Nahrungsmittel.

Wikingertempel



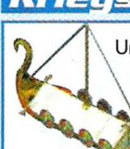
Bau und Nutzung des Wikingertempels ist ausschließlich der Walküre vorbehalten. Hierhin zieht sie sich zurück, um Upgrades und neue Zaubersprüche zu entwickeln, die dann im Kampf von ihr genutzt werden.

Heidendolmen



Um überhaupt magische Fähigkeiten zu erlangen, benötigen die Wikinger einen sogenannten Heidendolmen, in dem sie ihrer Religion nachgehen können. Auch dieses Gebäude kann nur von der Walküre errichtet werden.

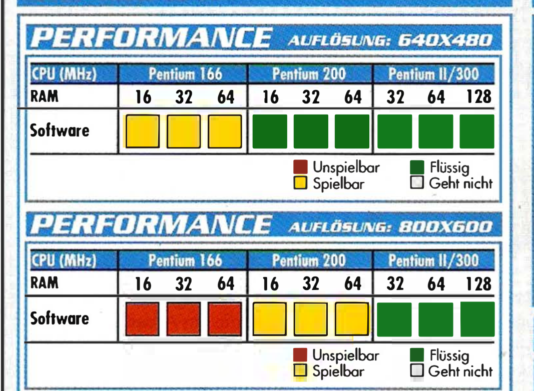
Kriegsschiff



Um auf andere Inseln zu gelangen und damit die ganze Spielwelt erforschen zu können, fahren die Wikinger mit dem Drakkar übers Meer. Doch auch hier sind sie vor eventuellen Seeschlachten nicht gefeit.

TESTCENTER — Saga

DIE GRAFIK



PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar ■ Flüssig □ Spielbar □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar ■ Flüssig □ Spielbar □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.024x768

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar ■ Flüssig □ Spielbar □ Geht nicht

INSTALLATION

Saga bietet neben der Kompaktinstallation von 110 MB noch die Möglichkeit der Vollinstallation von 240 MB, was Ihnen im Spiel eine dritte Zoomstufe erlaubt.

TREIBER & BUGS

Wie Sie der Performance-Tabelle entnehmen können, sollten Sie schon einen Pentium II besitzen, um in der maximalen Auflösung spielen zu können. Sonst bewegen sich die Einheiten, je nach Auflösung, doch sehr ruckartig durch die Spiellandschaft. Die Installation verlief auf allen Testsystemen probemlos. Da *Saga* keine 3D-Hardware unterstützt, gab es keinerlei Probleme mit Grafikkartentreibern. Auf Cyrix-Rechnern traten während des Setups Grafikfehler auf, die sich aber nicht negativ auf das Spiel auswirkten.

TUNING

Eine aufgeräumte, sprich defragmentierte Festplatte hat bisher noch keinem Spiel geschadet. Auch sollten Sie natürlich während des Spiels nicht zu viele andere Programme im Hintergrund laufen lassen, da so die Gesamtleistung des Rechners reduziert wird. Für Besitzer eines 17 Zoll-Monitors ist die Vollinstallation – 240 MB – schon fast Pflicht, da sonst die Maximalauflösung von 1.024x 768 Bildpunkten nicht zur Verfügung steht. Von dieser Möglichkeit sollten Sie aber ausschließlich Gebrauch machen, wenn Sie ein Pentium 2-System Ihr Eigen nennen. Besitzer langsamerer Rechner sollten aus Gründen der Geschwindigkeit die Auflösung reduzieren.

PRO & CONTRA

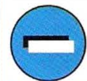
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.


Einfache Bedienung durch selbsterklärende, einfach aufgebaute Interfaces


Abwechslungsreiche Missionen mit ungewöhnlichen Zielsetzungen


Sieben Rassen mit unterschiedlichen Kampf- und Magiefähigkeiten


Hakelige Steuerung bei der Auswahl einzelner Einheiten

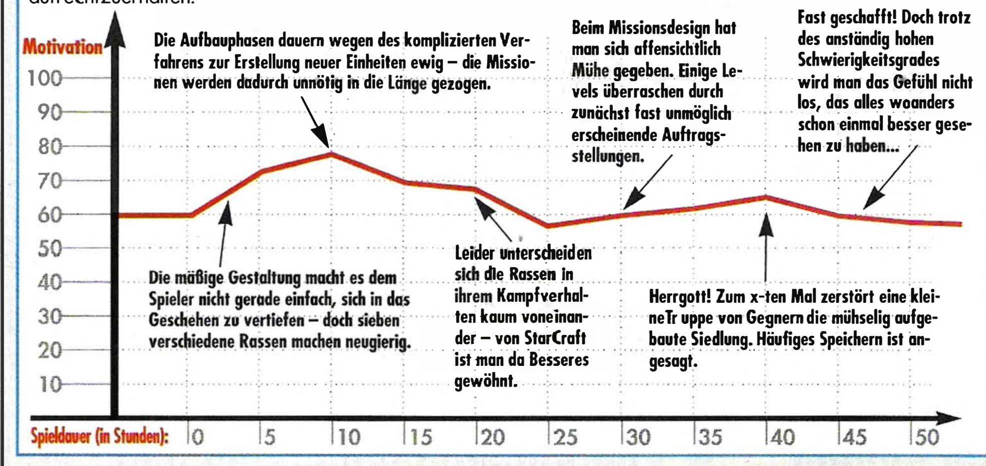

Sehr langwierige und zähflüssig voranschreitende Aufbauphase


Die KI agiert in Kämpfen mit anderen Rassen langsam und oft fehlerhaft


Einfallsloser Sound, kaum Effekte und langweilige, monotone Grafik

DIE MOTIVATIONSKURVE

Saga kann zwar mit einer Vielzahl verschiedener Rassen aufwarten, hat aber durch seine mittelmäßige Gestaltung und einige Macken im Gameplay deutlich Mühe, die Aufmerksamkeit des Spielers auch langfristig aufrechtzuerhalten.



FEATURES

Anzahl der Missionen:
25, aufgeteilt in 8 Anfänger- und 17 Fortgeschrittenen-Missionen

Anzahl der Schwierigkeitsgrade: 1

Anzahl der Völker: 7

Reihenfolge der Missionen:
Beliebig

Speichermöglichkeiten:
Jederzeit und unbegrenzt

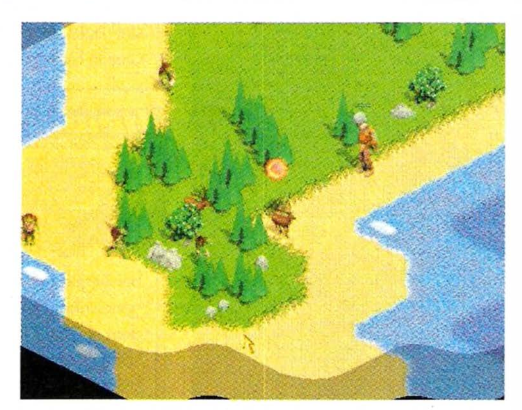
Anzahl der Clans:
Über 60 verschiedene, die es zu bekämpfen und zu unterwerfen gilt

Wettereffekte:
Sommer/Winter-Wechsel

Multiplayer: Bis zu 8 Spieler über LAN oder Internet



Riesen greifen eine Zwergensiedlung an. Im Laufe der Zeit übernimmt der Spieler die Rolle aller vorkommenden Rassen.



In einer Mission spielen Sie einen Riesen und müssen eine Sippe von Trolls unterwerfen, was viel Geschick erfordert.

die wackeren Wickinger nicht selbst abbauen, sondern müssen es durch Handel erwerben. Schließlich gibt es noch sogenannte magische Früchte zu ernten, die der vielleicht wichtigsten Figur des wilden Haufens zugutekommen: der Walküre.

Macht und Magie

Bei dieser robusten Dame handelt es sich um die einzige Frau, die aktiv an Kämpfen teilnehmen kann – und zwar mit Zauberkraft. Hierfür muß man sie zunächst einen spezi-



Ein Nachteil der Minikarte ist, daß nie das ganze Gebiet angezeigt wird. Stattdessen scrollt man horizontal und vertikal durch die Welt, ohne jemals den Gesamtüberblick zu haben.

Dieses Interface informiert sowohl über die Nah- und Fernkampffertigkeiten der ausgewählten Figur als auch über deren Lebensenergie und Arbeitskraft.

Durch Mausklick geben Sie Einzelpersonen oder Gruppen den Befehl zum Bauen, Ernten, Angreifen oder Plündern feindlicher Gebäude.

STATEMENT

Vielleicht liegt es daran, daß ich Wikingersagen und nordischer Mythologie nicht gerade die größten Sympathien entgegenbringe, aber so richtig packen konnte *Saga* mich nicht. Bis man sich von einem kleinen Clan endlich zu einem akzeptablen Volk hochgewirtschaftet hat, vergeht oft eine nervend lange Zeit – traut man sich dann schließlich in seinen ersten Kampf, macht einem die oft nervend-störrische Kampf-KI all die Vorarbeit einfach wieder zunichte. Nimmt man dann noch die bestenfalls mittelmäßige Grafik und den einfallslosen Sound hinzu, wird schnell klar, daß *Saga* – besonders im Vergleich mit Hits wie *StarCraft* oder dem spielerisch ähnlichen *Knights and Merchants* – bestenfalls gehobene Durchschnittsware bietet.

ellen Tempel bauen lassen, in dem sie sich dann mit Hilfe der erwähnten Rohstoffe weiterbildet. Nach einer Weile wird sie sich zu einer Magierin entwickeln, die durch kraftvolle Zaubersprüche vor allem im Fernkampf eine gute Figur macht – was man von den Wikingerkriegern nicht unbedingt sagen kann. Die KI funktioniert in kleineren Auseinandersetzungen zwar zuverlässig, treffen aber größere Volksgruppen aufeinander, passiert es oft, daß Krieger, die nur wenige Meter von der tobenden Schlacht entfernt stehen, einfach nicht reagieren und ihrem Tagewerk nachgehen, statt mit in den Kampf einzugreifen. Die Steuerung läuft über ein übersichtliches Standard-Interface ab, das einfach zu bedienen und durch eine vorbildliche Hilfefunktion auch für Anfänger leicht zu durchschauen ist. Per Mausklick gibt man den Figuren Befehle zum Errichten von Gebäuden, zum Rohstoffabbau, zum Jagen oder zum Kämpfen. Eine Reihe kurzer Tutorials führt außerdem in das Spielprinzip und die Schritte vom kleinen Clan zum weltbeherrschenden Wikingervolk ein. Optisch macht *Saga* einen unentschlossenen Eindruck. Die Figuren und Gebäude sind detailliert, wenn auch etwas klein ausgefallen. Die Landschaft wirkt dagegen schmucklos und eintönig, besonders in der Winterperiode, in der alle Einzelheiten mit einer monotonen Schneedecke zugekleistert werden. Auch soundtechnisch hätte man sich mehr einfallen lassen können: Während der Missionen wird auf Hintergrundmusik komplett verzichtet und an Soundeffekten wenig mehr geboten als die üblichen Standard-Sprachsamples und eingestreute Naturgeräusche.

Andreas Sauerland ■



Der eigene Zentauren-Clan im Krieg gegen ein feindliches Volk. Besonders in umfangreicheren Auseinandersetzungen reagiert die KI oft unzuverlässig und fehlerhaft.

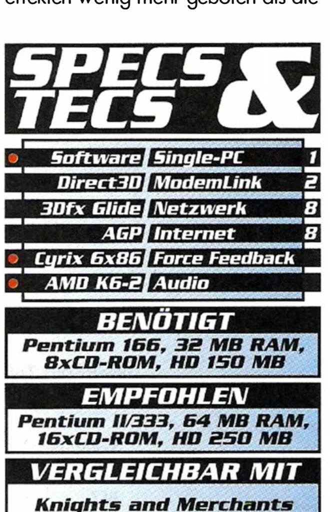
IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Age of Empires	94%
Die Siedler 3	88%
Knights & Merchants	78%
Saga	71%
Rising Lands	57%

Saga bietet neben einer originellen Hintergrundidee und sieben verschiedenen Völkern auch einen ansprechenden Grad an Komplexität, krankt aber am gemächlichen Spieltempo und der unterdurchschnittlichen Umsetzung. Während die Grafik zumindest noch akzeptabel ist, hat man sich beim Sound nur wenig Mühe gegeben, was das Geschehen leblos und statisch erscheinen läßt. Gerade im Vergleich mit den Mülheimer Siedlern oder Age of Empires bewegt sich Saga somit gerade noch im gehobenen Mittelfeld.



Im Lager werden alle Güter abgelegt. Anhand des Interfaces können die Waren dann an andere Völker verkauft werden.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Knights and Merchants

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	70%
Sound	65%
Steuerung	70%
Multiplayer	73%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo Interactive
Preis	ca. DM 90,-

Galaktisches Abo --

Wer für PC Games oder PC Games PLUS als Dankeschön Racing Simulation 2,



Das PC Games-Abo

→ **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher

→ **Praktisch**
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

→ **Prominent**
PC Games -- das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

❐ JA, ich möchte das **PC Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

❐ JA, ich möchte das **PC Games PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Aboangebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
Bitte nur eine ankreuzen!

❐ „Caesar III" (Art.-Nr.: 1178)
❐ „Racing Simulation 2" (Art.-Nr.: 1180)
❐ „SimCity 3000" (Art.-Nr.: 1183)

P3G399

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games oder PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Kosmische Prämien!

einen neuen Abonnenten wirbt, erhält Caesar III oder SimCity 3000 -- kostenlos!

Racing Simulation 2

Schumacher fällt mit einem geplatzten Reifen aus, Hakkinnen holt sich die Weltmeisterschaft: Mit „Racing Simulation 2" wäre das nicht passiert, denn in diesem Rennspiel der Superlative haben Sie die einmalige Gelegenheit, die Zügel selbst in die Hand zu nehmen. Als hoffnungsvolles Nachwuchstalent können Sie an Ihrer eigenen Karriere basteln und lukrative Angebote von erfolgreichen Rennställen annehmen.
Dabei sind Sie Pilot und Teamchef in Personalunion: Abseits der Rennstrecke kann die Anzahl der Boxenstopps und die erforderliche Bereifung festgelegt werden, zahlreiche Instrumente zur Analyse unterstützen Sie nach einem Training bei Ihrer Entscheidung.

Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 24 MB RAM, 3D-Grafikkarte mit 4 MB RAM

Caesar III

Die spinnen, die Römer: Aquädukte, Bibliotheken, Badehäuser, Amphitheater und riesige Tempelanlagen stehen ganz oben auf der Wunschliste Ihrer Untertanen – wer soll das alles bezahlen, mal ganz abgesehen von den kostspieligen Wünschen des Kaisers? Genau darin besteht die Herausforderung von „Caesar III", einem der aktuell schönsten und fesselndsten Aufbau-Strategiespiele im SimCity-Format. Als Gouverneur errichten Sie gigantische Metropolen im alten Rom, handeln mit Computer-Gegnern und wehren sich mit Legionären und Reitern gegen mißgünstige Nachbarn. Prächtige Zwischensequenzen, detailverliebt gerenderte Bauwerke, Auflösungen bis 1.024x768 und spannende Missionen versetzen Sie zurück in diese aufregende Epoche und lassen Sie stundenlang in Ihrer Stadt verweilen.

Systemvoraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM

SimCity 3000

Die legendäre Städtesimulation von Maxis auf dem Weg ins nächste Jahrtausend: Als Bürgermeister sorgen Sie dafür, daß sich Familien, Gewerbetreibende und Industriebetriebe bei Ihnen wohlfühlen. Mit etwas Geschick wird aus einer anfangs beschaulichen Siedlung rasch eine Millionenmetropole, die Sie mit Sehenswürdigkeiten (vom Eiffelturm bis zum Schloß Neuschwanstein) ausstatten dürfen. Schulen, Krankenhäuser, Kraftwerke, Müllverbrennungsanlagen, Spielplätze, Polizeireviere und Feuerwehrwachen bilden die Infrastruktur Ihrer Stadt. Dank der fünf Zoomstufen lassen sich Fußgänger und Autos auf den Straßen beobachten. Komplett neue 65.000-Farben-Grafik, mehr als 350 Gebäude und eine vereinfachte Bedienung begeistern auch SimCity 2000-Kenner.

Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM



Feedback: Die Siedler 3

Volksentscheid

Draußen klirrende Kälte, drinnen zufriedene PC-Siedler, denen beim Anblick drollig animierter Handwerker und Soldaten ganz warm ums Herz wird: Mit Die Siedler 3 hat Blue Byte vielen PC-Besitzern das schönste Weihnachtsgeschenk bereitet. Mehr als ein Vierteljahr nach der Veröffentlichung ist die Zeit reif für eine Zwischenbilanz: Aus vielen tausend Zuschriften, eMails und Online-Fragebögen (www.pcgames.de) haben wir herausgefiltert, was die Siedler 3-Käufer wirklich von diesem Spiel halten.

Schneller als die Bäume des *Siedler*-Försters wächst derzeit die *Siedler*-Gefolgschaft: Längst hat die Aufbau-Strategieserie die Ein-Millionen-Marke überschritten und auch vom dritten Teil wurden weltweit schon über 600.000 Exemplare abgesetzt. Interessant: Fast die Hälfte aller *Siedler 3*-Packungen ist im Dezember 1998 über den Ladentisch gegangen – und ein nicht gerade kleiner Teil davon dürfte als Präsent unterm Tannenbaum gelandet sein. Blue Byte kann sich eben auf seine treuen *Siedler*-Fans verlassen: 40% der Spieler besitzen alle drei Folgen, nur für 18% ist die *Siedler*-Serie gänzlich neu. Allein *Die Siedler 2* (inklusive der Gold-Edition) steht bei drei von vier *Siedler 3*-Spielern im Spieleschrank. Die Frauenquote liegt übrigens in der gleichen Größenordnung wie seinerzeit bei *Anno 1602*; mit einem Anteil von gut 10% bestätigt sich die Beobachtung, daß kein anderes Genre so viele weibliche Spieler an den Bildschirm lockt wie das der Aufbau-Strategiespiele.

Duell der Giganten: Anno 1602 vs. Siedler 3

Bei der *Anno 1602*-Umfrage vor einem halben Jahr (PC Games 10/98) haben 60% eine Spielspaßwertung von über 90% für das meistverkaufte Spiel 1998 vergeben; eine derartige Traumwertung halten hingegen nur 37% bei *Siedler 3* für gerechtfertigt. Die Mehrheit (nämlich 44%) stimmt mit dem PC Games-Urteil überein und siedelt *Die Siedler 3* im Spielspaß-Bereich zwischen 85 und 89% an. Mit besonderer Spannung harrt man in Mülheim/Ruhr (Blue Byte) und im hessischen Langen (Sunflowers) dem Ergebnis der Abstimmung zum besten Aufbau-Strategiespiel – und in diesem Punkt hat sich die Neuerscheinung mit 14% Vorsprung klar gegen *Anno 1602* durchgesetzt. Doch welches der beiden „großen" Aufbau-Strategiespiele schneidet in den einzelnen Kategorien besser ab? Während Römer, Asiaten und Ägypter erwartungsgemäß in den Kategorien Wuselfaktor, Mehrspieler-Funktionen, Gefechte und Grafik die Nase vorn haben, wird *Anno 1602* unter anderem die weitaus bessere Anleitung und ein ausgefeilterer Handel bescheinigt. Nicht umsonst bedauern 84%, daß sich zwischen den *Siedler 3*-Völkern keine Waren austauschen lassen. Stark auseinander gehen die Meinungen bezüglich der Story, des Schwierigkeitsgrades und der Zeichentrick-Zwischensequenzen, die mit den Synchronstimmen bekannter Hollywoodgrößen (Schwarzenegger, Carrey usw.) vertont wurden. Daß sich *Die Siedler 3* streckenweise fast wie ein

Kaum ein anderes Aufbau-Strategiespiel wurde so liebevoll animiert – und das wissen die Siedler-Spieler am meisten zu schätzen, wie unsere Umfrage ergeben hat.

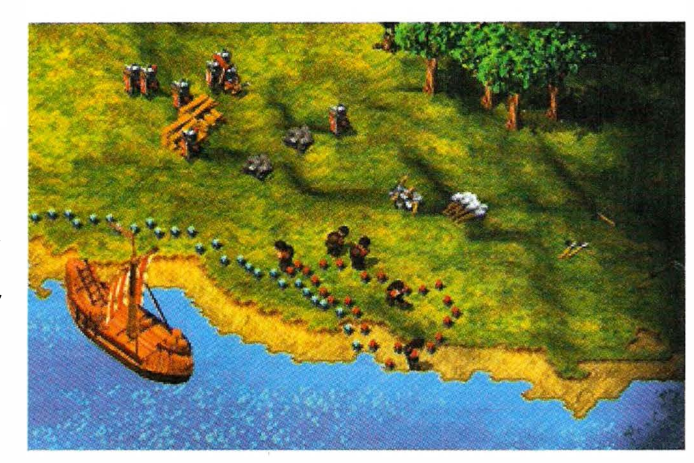
Echtzeit-Strategietitel spielt, empfinden 70% der Spieler als Schritt in die richtige Richtung. Überraschend: Dem *Siedler 2*-Wegenetz trauert nur eine Minderheit hinterher.

A Bug's Life

In weiser Voraussicht hat Blue Byte die *Siedler 3*-CD-ROMs mit einem Kopierschutz ausgestattet, der böse Buben am Anfertigen von Sicherheitskopien hindern soll. Und der funktioniert gleich so gut, daß auch viele grundanständige Käufer von absichtlich eingebauten Fehlern heimgesucht wurden – da genügte zuweilen schon ein CD-ROM-Laufwerk älteren Datums oder der weitverbreitete CIH-Virus. Einige handfeste Mißverständnisse taten dann ein Übriges, daß rasch die Kunde von einem völlig verbugten, sprich: fehlerhaften Spiel die Runde machte. Über Schweine-produzierende Eisenschmelzen, wachstumsgehemmte Bonsaibäumchen und all die anderen Risiken und Nebenwirkungen des Kopierschutzes hat PC Games ausführlich in einer großen Titelstory der Ausgabe 2/99 berichtet. Mittlerweile haben sich diese Phänomene herumgesprochen, doch wie jedes andere Spiel enthält auch *Die Siedler 3* einige „echte" Programmfehler, die sich nicht wegdiskutieren lassen. Nicht zu übersehen sind vor allem die sich ineinander verkeilenden Fähren und Transportschiffe, was auf eine ungenügende Kollisionsabfrage zurückzuführen ist. Die Beseitigung dieses Schönheitsfehlers läßt weiter auf sich warten – auch der aktuelle Patch v1.25 schafft hier keine Abhilfe. Korrigiert wurden mittlerweile das fehlerhafte Briefing der dritten Römer-Mission sowie einige schwerwiegende Fehler im Mehrspieler-Modus, die zu einer Destabilisierung der Verbindungen geführt haben. Dazu paßt ins Bild, daß mehr als ein Drittel der *Siedler*-Käufer der Ansicht sind, Blue Byte hätte sich im Hinblick auf das Weihnachtsgeschäft zu einer überstürzten Veröffentlichung hinreißen lassen. Nachdem sich herauskristallisierte, daß vom Kopierschutz doch mehr Spieler betroffen sind als befürchtet, hat Blue Byte die Service-Abteilung personell verstärkt. Dadurch konnte vielen verzweifelten Kunden rasch geholfen werden, was auch die ausgezeichneten Benotungen der Hotline-Qualität erklärt – in



Die Asiaten sind mehr als jede andere Rassse auf Holz angewiesen. Da dieser Rohstoff nachwächst, hat dieses Volk einen Vorteil gegenüber den Stein-abhängigen Ägyptern.



Träger in Pioniere umwandeln, Pioniere auf Schiff verfrachten, Pioniere ausladen, Land erobern, Pioniere in Träger umwandeln, Werkzeuge auf Insel liefern: Wie man sich eine neue Insel erschließt, haben nicht wenige eher zufällig herausgefunden.

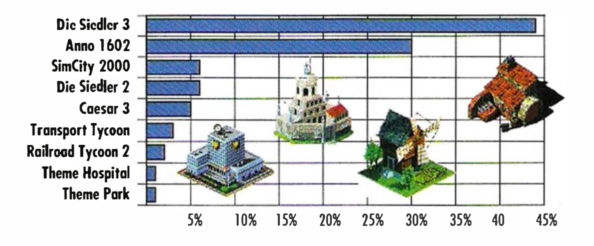
Probleme

Wie zum Henker funktioniert eine Handelsroute? Das fragten sich immerhin 40%. Sofort klargekommen mit den Funktionen von Die Siedler 3 sind nur 20%.

Einrichten von Handelsrouten
Beförderung von Soldaten
Besiedeln neuer Inseln
Einsatz von Priestern und Zaubersprüchen
Bau von Schiffen
Einsatz von Katapulten
Einsatz von Fähren
Einsatz von Pionieren
Überhaupt keine Probleme
5% 10% 15% 20% 25% 30% 35% 40%

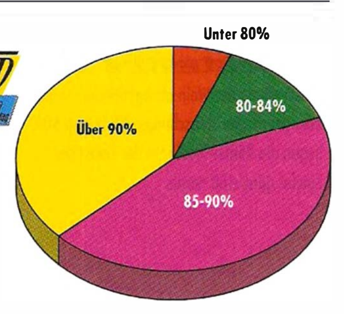
Bestes Aufbau-Strategiespiel

Die PC Games-Leser haben entschieden: Mit überwältigender Mehrheit wurde Die Siedler 3 zum Aufbau-Strategiespiel Nummer 1 gekürt.



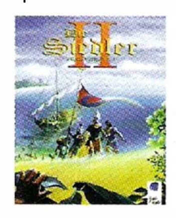
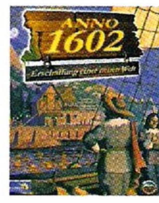
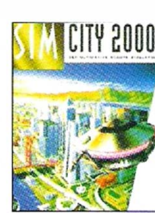
Wertung

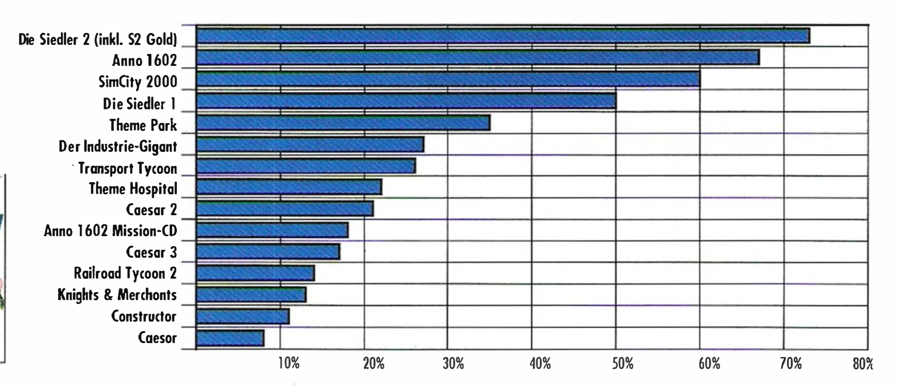
Viel Lob für Blue Byte: Zwar kommt Die Siedler 3 nicht an die Fabelwerte von Anno 1602 heran, doch immerhin sind drei von vier Umfrage-Teilnehmern der Meinung, daß Die Siedler 3 mindestens 85% verdient hat.



Verbreitung

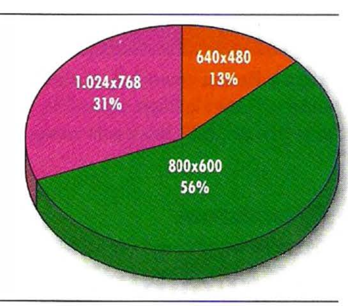
Aufbau-Strategie-Fans bleiben ihrem Genre treu: Zwei von drei Siedler 3-Spielern besitzen auch Anno 1602 und Die Siedler 2. Mindestens jeder zweite Siedler 3-Käufer hat SimCity 2000 und Die Siedler 1 im Spieleschrank.



Bevorzugte Auflösung

Mehr als die Hälfte der Siedler 3-Spieler spielt im 800x600-Modus, der einen guten Kompromiß aus Spielgeschwindigkeit und Übersichtlichkeit darstellt. 80% der Siedler-Fans bescheinigen dem Spiel eine gute bis sehr gute Performance.



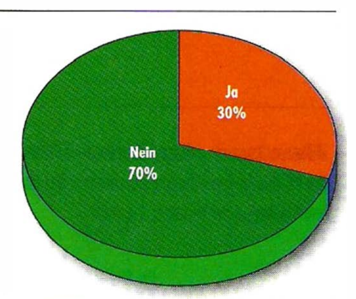
Nutzen Sie das Siedler 3-Internetangebot?

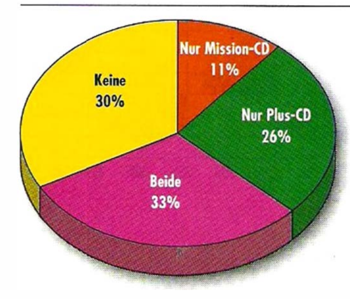
Überraschend: Wenngleich bei der Entwicklung großer Wert auf die Internet-Funktionen gelegt wurde, nutzen nur 14% das umfangreiche Siedler 3-Online-Angebot.

Ja 14%
Nein 86%

Nutzen Sie den Siedler 3-Mehrspieler-Modus?

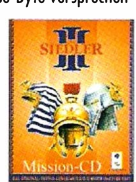
Bis zu zehn Spieler können sich im Netzwerk mit Die Siedler 3 vergnügen. 30% der Befragten loggen sich mit Freunden und Kollegen regelmäßig in eine Mehrspieler-Partie ein.





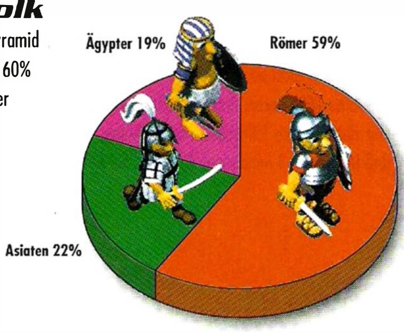
Missions-CD – ja oder nein?

Ein sicheres Geschäft für Blue Byte versprechen die beiden angekündigten Zusatz-CDs: Jeder Dritte plant sogar, sich beide Erweiterungssets zuzulegen.



Beliebtestes Volk

Lieber römischer Wein als ägyptische Pyramid oder asiatischer Reisschnaps: Mit knapp 60% liegen die Römer-Siedler in der Gunst der Spieler ganz weit vorne.





Soldaten, Bogenschützen, Schiffe, Burgen und vor allem eine direkte Steuerung: Die Siedler-Serie mutiert immer mehr zum kampflastigen Echtzeit-Strategiespiel.

nahezu allen angegebenen Fällen war das Problem mit einem einzigen Anruf oder einer eMail gelöst. Die guten Beurteilungen des Blue Byte-Kundendienstes sind umso bemerkenswerter, da es allein in Deutschland mittlerweile fast 400.000 *Siedler 3*-Besitzer gibt.

Buch mit sieben Siegeln

Nicht gerade ein Ergebnis, auf das die Spieldesigner stolz sein können: Gerade mal jeder Fünfte kam auf Anhieb mit allen Funktionen zurecht; die meisten (konkret 40%) scheiterten allein am Einrichten von Transportrouten, auf denen Waren per Schiff oder Esel befördert werden. Auch das Updaten von Soldaten durch Opfergaben, das Erschließen zusätzlicher Inseln mittels Pionieren und die Handhabung von Priestern und Zaubersprüchen erschloß sich jedem Dritten erst durch langwieriges Herumprobieren. Schuld daran ist sicherlich der Umstand, daß Blue Byte nur ein mageres 40-Seiten-Booklet mitliefert. Doch da wurde mal wieder am falschen Ende gespart, denn im Spiel selbst stehen keine Hilfefunktionen zur Verfügung und die digitale Fassung in Form einer HTML-Datei erachten die meisten als unpraktisch. Komplexere Sachverhalte bekommt man halt gern so erklärt, daß man im Fall des Falles schnell nachschlagen kann, und da stößt die Online-Dokumentation rasch an ihre Grenzen. Ein Leitfaden mit Schritt-für-Schritt-Anweisungen hätte gerade Anfängern und Gelegenheitsspielern (die einen erheblichen Teil der *Siedler*-Klientel stellen) den Einstieg erheblich erleichtert. Daher sind 68% der Meinung: Jawoll, Blue Byte hätte ein ausführlicheres gedrucktes Handbuch mitliefern sollen. Eine Einsicht, zu der man inzwischen auch im Mülheimer Hauptquartier gekommen ist.

Was die Zukunft bringt

PC Games hat es bereits des öfteren gemeldet: *Siedler*-Erfinder Volker Wertich und die Blue Byte-Crew stricken derzeit an gleich zwei Zusatz-CD-ROMs. Zunächst erscheint Anfang April die obligatorische Mission-CD; sie enthält neben einer Flut zusätzlicher Ein- und Mehrspielerkarten auch einen einfach zu bedienenden Editor, mit dem jeder Spieler eigene Landschaften gestalten kann. Jede



Für die Plus-CD wünschen sich viele Fans, daß die Schiffe zusätzlich mit Kanonen ausgestattet werden.



Mit Formationen würde sich die beanstandete „Unübersichtlichkeit" der Kämpfe leicht ausmerzen lassen.

Partei läßt sich von vornherein mit bestimmten Gebäuden und Einheiten ausstatten. Auch die Verteilung von Rohstoffen auf die Gebirge und selbst die Missionsziele sind editierbar. Um in den Genuß etwaiger neuer Features zu kommen, soll kein Käufer zusätzlich zur Kasse gebeten werden: Sämtliche Änderungen werden allen Spielern kostenlos per Update zur Verfügung gestellt. Massive Eingriffe im Spiel wird dann die Plus-CD vornehmen, denn für dieses Add-On kündigt Blue Byte ein viertes Volk an, das sich mit Römern, Ägyptern und Asiaten anlegen wird. Das Gerücht, es würde sich um streitbare Amazonen handeln, wurde von Herstellerseite noch nicht offiziell bestätigt, wenngleich verläßliche Quellen aus dem Umfeld der Firma darauf hindeuten. Ein weiteres Volk steht auch ganz oben auf der Liste jener Dinge, die sich die *Siedler*-Fans für die Erweiterungen wünschen, gefolgt vom erwähnten Editor und zusätzlichen Gebäuden. Spekuliert wird außerdem auf Kriegsschiffe, mit denen sich aufregende Seegefechte realisieren ließen. Vor allem *Siedler 2*-Spieler plädieren dafür, daß unbeschäftigte Siedler nicht einfach in der Gegend herumstehen, sondern sich „sinnvoll" beschäftigen – sei es durch Zeitungslektüre oder Jojo-Einlagen. Sehr häufig erwähnt wurden zudem neue Landschaftstypen wie Schnee, Sumpf oder durchgehend gebirgiges Terrain, nachdem sich die meisten *Siedler 3*-Karten im Look stark ähneln. An der Cleverness der vielfach kritisierten Computergegnern feilen bereits einige Patches, die seit dem Verkaufsstart veröffentlicht wurden. Denn neben den Bugs gehört das recht passive Verhalten der Feinde nach wie vor zu den größten Aufregern: Die programmgesteuerten Völker bauen eigenständig weder Katapulte noch Schiffe, greifen demnach also auch nicht von der Seeseite aus an.

Ärger im Internet

Weniger Zuspruch als von vielen Fachleuten erwartet verzeichnet indes Blue Bytes Internet-Spieleserver: Nur magere 14% der *Siedler 3*-Käuferschaft trifft sich hier mit Gleichgesinnten zum kollektiven Siedeln. Hingegen hat bereits jeder Dritte Erfahrungen mit *Siedler 3*-Netzwerkschlachten hinter sich. Dennoch zeigt sich Blue Byte nach den Worten von Pressesprecher Michael Domke zufrieden mit der Resonanz auf das Online-Angebot, die durch die angekündigte Weltrangliste merklich ansteigen könnte. Ein genauer Starttermin für dieses Ligasystem nach dem Vorbild von Blizzards Battle.Net (*Diablo*, *StarCraft*) steht leider noch nicht fest. Daß sich noch nicht mehr Spieler auf dem *Siedler 3*-Server blicken lassen, liegt sicher auch daran, daß das Spiel via Internet alles andere als stabil läuft. Auch mit der jüngsten Version 1.25 zeigen sich mysteriöse Verbindungsinstabilitäten in Tateinheit mit Abstürzen – die Programmierer suchen fieberhaft nach der Ursache dieser Probleme. Besonders ärgerlich ist in diesem Zusammenhang natürlich der Umstand, daß sich Multiplayer-Partien nicht zwischenspeichern lassen; dieses Feature wurde für einen der kommenden Patches angekündigt.

Petra Maueröder ■



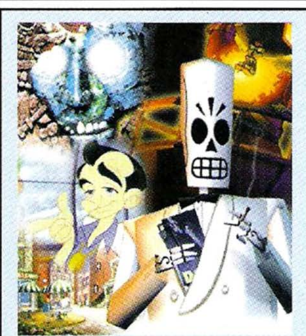
Der Einsatz von Zaubersprüchen lohnt sich fast ausschließlich im Mehrspieler-Modus, da sich die Computergegner auch mit purer Waffengewalt überwältigen lassen.

DIE PLUS-CD

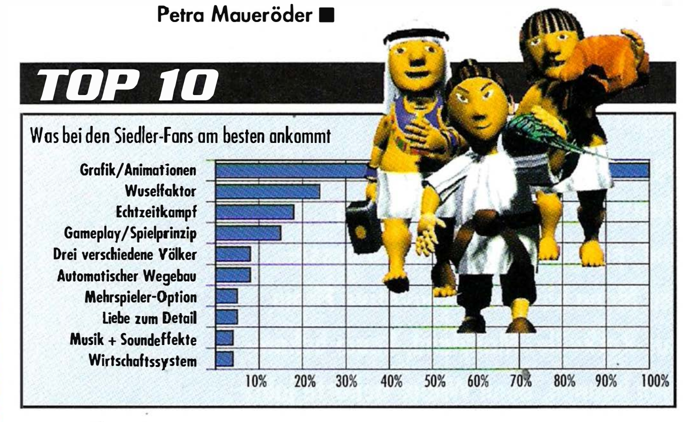
Die meistgenannten Anregungen der *Siedler 3*-Käufer:

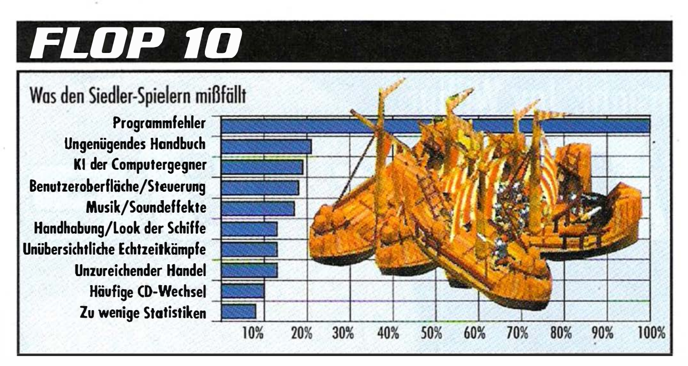
1. **Zusätzliches Volk**
2. **Ausbau des Handels**
3. **Kriegsschiffe**
4. **Zusätzliche Animationen**
5. **Zusätzliche Landschaften**
6. **Zusätzliche Gebäude**
7. **Formationen**

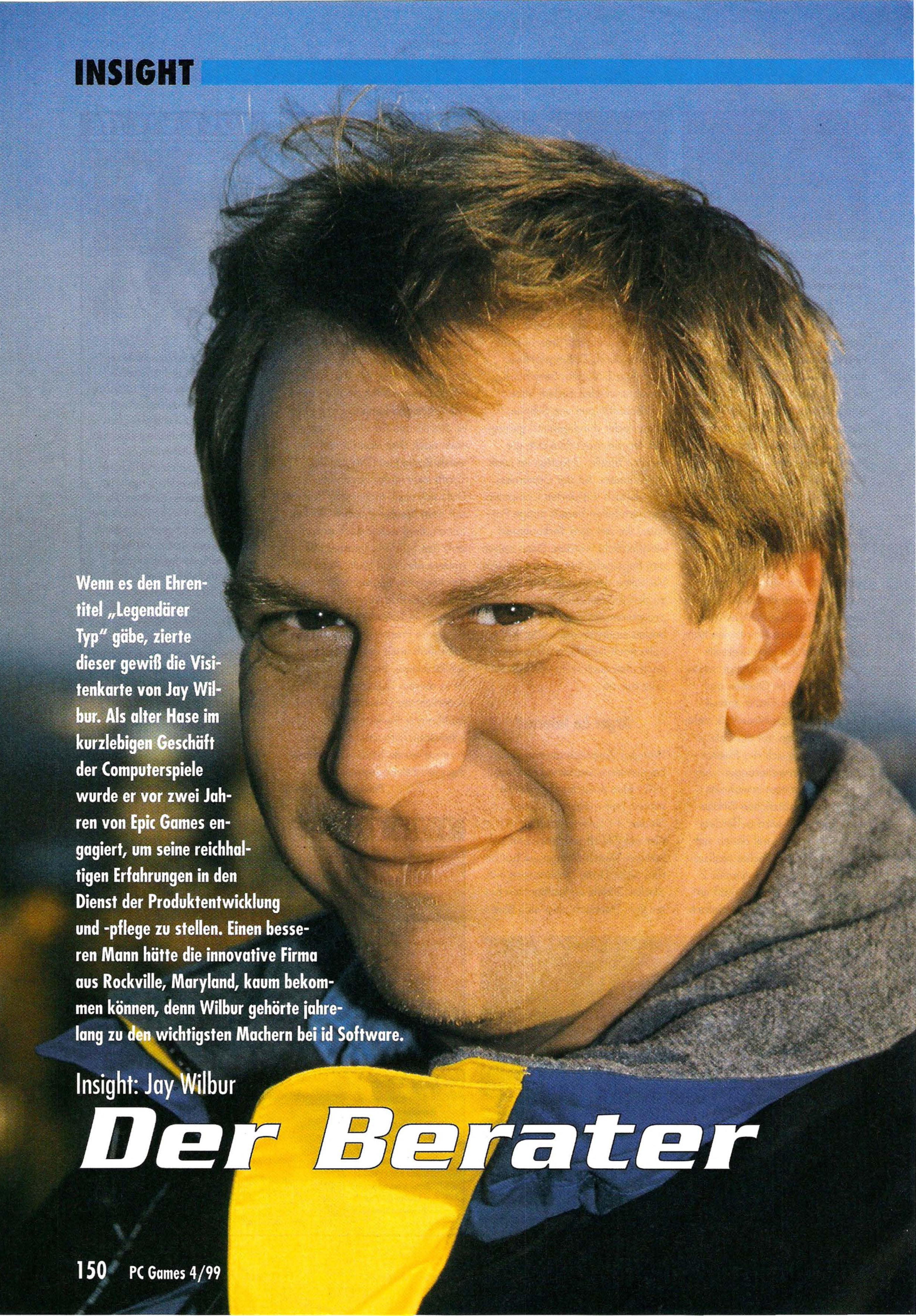
ADVENTURE



Höhen und Tiefen durchlebt seit einigen Jahren das Adventure-Genre. Einerseits meldet LucasArts glänzende Verkaufszahlen von *Monkey Island 3* und *Grim Fandango*, andererseits legt Interplay das *Star Trek*-Adventure *Secret of Vulcan Fury* auf Eis und Blizzard stoppt die Entwicklung des *WarCraft*-Adventures. *Tomb Raider 3*, *King's Quest 8* und *Indiana Jones 5* vermischen hingegen geschickt Elemente aus Action und Adventure. Das Ende des klassischen Zeichentrick-Adventures? Oder hat das 3D-beschleunigte *Grim Fandango* eine Trendwende eingeläutet? Mit Ihrer Hilfe wollen wir herausfinden, ob das Genre nur eine glorreiche Vergangenheit oder auch eine ebensolche Zukunft hat. Den neuesten Fragebogen finden Sie als Word-Datei auf der Cover-CD-ROM.







Wenn es den Ehrentitel „Legendärer Typ" gäbe, zierte dieser gewiß die Visitenkarte von Jay Wilbur. Als alter Hase im kurzlebigen Geschäft der Computerspiele wurde er vor zwei Jahren von Epic Games engagiert, um seine reichhaltigen Erfahrungen in den Dienst der Produktentwicklung und -pflege zu stellen. Einen besseren Mann hätte die innovative Firma aus Rockville, Maryland, kaum bekommen können, denn Wilbur gehörte jahrelang zu den wichtigsten Machern bei id Software.

Insight: Jay Wilbur

Der Berater

Auf den ersten Blick wirkt der vierschrötige Familienvater wie ein Vorarbeiter auf dem Weg in die Werkskantine, als er durch unsere Verlagsräume schlurft. Doch schon wenige Minuten nachdem Jay vor dem Test-Rechner Platz genommen hat, sprudelt ein Schwall witziger Anekdoten und ironischer Bemerkungen aus ihm heraus. Unterbrochen wird der Erzählstrom nur durch sein herzhaftes Lachen, das uns gleich beweist: Mr. Jay Wilbur ist ein cooler Typ, der Spaß hat an seinem Job. Und das Produkt, das er uns wortreich vorstellt, ist nicht minder cool. *Unreal Tournament* bietet neben der gewohnt herausragenden Grafik eine Vielzahl verschiedener Spielmodi für Multiplayer und BOT-Matches, die uns Jay mit spürbarer Begeisterung vorführt. Er ist ganz in seinem Element, als er uns den Redeemer (= Erlöser), eine der originellsten neuen Waffen, präsentiert. Während des Spiels plaziert er eine Rakete dieser durchschlagenden Nuklearwumme im feindlichen Lager und freut sich diebisch, als die gegnerischen Bots in die Luft fliegen. Auf seine persönlichen Anregungen hin haben die Epic-Programmierer den Translocators entwickelt. „Mit diesem Tool kannst Du Dich genau an die Stelle der Karte beamen, an der Du weiterkämpfen willst", sagt Jay und zeigt uns die beeindruckende Wirkungsweise des Translocator. Überhaupt wurden sämtliche *Unreal*-Waffen einer Generalüberholung unterzogen: „Ihr Sound ist nicht nicht nur besser, sondern sie sehen auch geiler aus." Nach einem heftigen Deathmatch, bei dem Jay gegen einen unserer 3D-Action-Cracks antritt, entführen wir ihn in einen weniger umkämpften Raum und lassen ihn bei einer Tasse Kaffee aus dem prall gefüllten Nähkästchen plaudern.

Zunächst wollen wir wissen, wie der Erfolg bei id sein Leben verändert hat. Jay grinst und weist auf seine harte Zeit als Apple-Programmierer hin: „Wenn Du mir vor zehn Jahren gesagt hättest, daß ich einmal im Big Business mitmischen würde, hätte ich geantwortet: `Du bist verrückt, total bescheuert.´" Natürlich erinnert er sich gerne an die durchwachten Nächte während der Entwicklung von ids ersten 3D-Shootern. Zusammen mit John Romero, Tom Hall und den anderen Freaks saß er zwischen leeren Pizzaschachteln und vollen Kaffeebechern und wetteiferte mit den anderen darum, wem die abgefahrensten Spielideen einfielen. „Es war damals alles vollkommen locker. Wir waren richtig scharf darauf, unsere gesamte Zeit dafür aufzuwenden, etwas völlig Neues zu schaffen und erstmals eine richtige 3D-Welt zu erschaffen." Obwohl Jay seinen Universitätsabschluß im Fachbereich Informatik gemacht hatte, war er bereits zu id-Zeiten hauptsächlich damit beschäftigt, Geschäftsverbindungen zu knüpfen und darüber zu wachen, daß die Programmierer ihre Projekte nicht unnötigerweise auf die lange Bank schoben. „Als ich 1992 bei id anfing, war ich richtig enthusiastisch. Zuvor hatte ich bei kleineren Firmen Anwendungssoftware programmiert. Bei id gab es eine ganz andere Atmosphäre, die Leute dort waren unheimlich cool und ich fühlte mich als Teil eines revolutionären Teams."

„Wenn Du mir vor zehn Jahren gesagt hättest, daß ich einmal im Big Business mitmischen würde, hätte ich gesagt: `Du bist verrückt, total bescheuert!´"
Jay Wilbur, Imperial Advisor Epic Games

Die meisten id-Programmierer der ersten Stunde sind heute in alle Windrichtungen verstreut, doch stehen sie weiterhin miteinander in Kontakt. Am 10. Dezember 1998 trafen sie sich zum fünfjährigen Jahrestag der Veröffentlichung von *Doom*: „Wir hauten richtig auf die Pauke und es machte eine Menge Spaß, wieder mit den Leuten zusammenzukommen, die ich so lange nicht gesehen hatte." Vor allem mit dem eigenwilligen John Romero ist er weiterhin eng befreundet, aber weil der *Daikatana*-Designer seit über zwei Jahren im texanischen Dallas residiert, sehen sich die beiden nur noch zu besonderen Anlässen. Obwohl er aus seinen nostalgischen Gefühlen gegenüber der Zeit bei id keinen Hehl macht, ist Jay Wilbur glücklich darüber, jetzt für Epic zu arbeiten. „Einer der Gründe für den Wechsel zu Epic im Jahre 1996 war, daß ich so mehr Zeit für meine Frau und die beiden Kinder habe." Jay ist derzeit als leitender Berater tätig, wobei er allerdings nicht einmal festangestellt ist. Seinen offiziellen Titel „Imperial Advisor" hat er sich selbst ausgedacht, da für ihn als *Star Wars*-Fan der Vergleich eines aufstrebenden Spieleherstellers mit dem rückschlagwilligen Imperium aus der Sternenkriegsserie geradezu zwingend war. „Ich berate die Führungsriege bei Epic. Hauptsächlich bin ich jedoch damit beschäftigt, mich mit den Entwicklern zusammenzusetzen und dringende Probleme mit ihnen zu besprechen. Während *Unreal* produziert wurde, mußte ich den Leuten ständig einbleuen, daß wir den Release-Termin nicht bis ins Unendliche verschieben können." Mit einem Augenzwinkern fügt er hinzu: „Außerdem gehört es zu meinen Aufgaben, nach Europa zu reisen und zu testen, ob das Bier in Deutschland wirklich besser schmeckt als in den USA."

„Es macht keinen Sinn, ein bis zwei Jahre Entwicklungszeit und jede Menge Geld in etwas zu investieren, das nur versuchen kann, mit dem zu konkurrieren, was man sofort haben kann."
Jay Wilbur, Imperial Advisor Epic Games

Ein weiterer Schwerpunkt seiner Arbeit ist – neben der Verköstigung deutscher Spezialitäten – die Beratung von Firmen, die ein Produkt auf Basis der *Unreal*-Engine ent-





wickeln. Dabei sieht er sich als jemanden, der eine herausragende Technologie vermittelt und Ratschläge gibt, wie sie am besten eingesetzt werden kann. Insofern wertet er den Verkauf der *Unreal*-Lizenz als eine Bereicherung der Branche. „Von einem finanziellen Standpunkt aus ist es für ein Softwareunternehmen heutzutage ein ungeheures Risiko, eine wettbewerbsfähige 3D-Engine zu entwickeln. Es macht keinen Sinn, ein bis zwei Jahre Entwicklungszeit und jede Menge Geld in etwas zu investieren, das nur versuchen kann, mit dem zu konkurrieren, was man sofort haben kann." Daher ist er nicht enttäuscht, wenn mit seiner überragenden Engine ein weniger großartiges Spiel wie *Klingon Honour Guard* entwickelt wird. Natürlich hofft Jay – wie wir alle – auf ein *Unreal*-Lizenzprodukt, das den Prototypen übertrifft. „Wenn Du ein Meister bist und mit dem Material ein Meisterwerk hervorbringst, dann werden die Leute nicht sagen: 'Toll – aber nur wegen der *Unreal*-Engine!', sondern sie werden Dich bewundern, weil Du ein Meister bist."

Derzeit ist er zwar noch mit der Vermarktung von *Unreal Tournament* beschäftigt, doch genauso gespannt ist er auf das historische Action-Adventure *Rune*, das von einem kleinen Team namens Human Head entwickelt und in den USA

„Wenn Du ein Meister bist und bringst mit dem Material ein Meisterwerk hervor, dann werden die Leute nicht sagen: 'Toll – aber nur wegen der Unreal-Engine!', sondern weil Du ein Meister bist."

Jay Wilbur, Imperial Advisor Epic Games

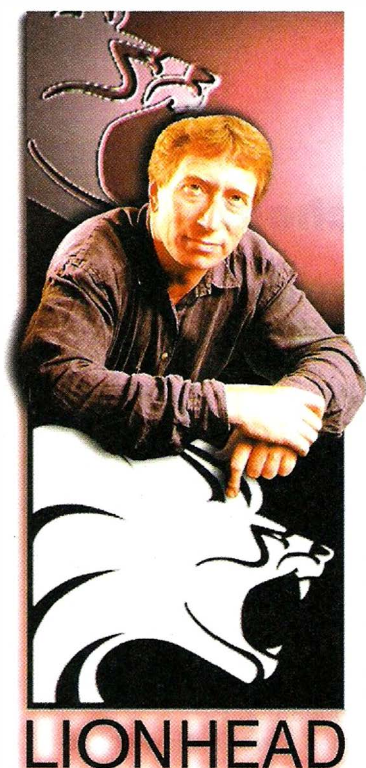
via Epic vertrieben wird. „Bei *Rune* gibt's ein bißchen mehr als das übliche Bumm Bumm Bumm. Es macht Spaß, in einem Actionspiel herumzulaufen und ungewöhnliche Dinge zu entdecken." Obwohl „Mr. Biz Guy" reinen Multiplayertiteln wie *Unreal Tournament* große Chancen auf dem Markt einräumt, glaubt er doch fest an die Zukunft des Einzelspiels. „Beispielsweise bei *Half-Life* ist es ziemlich klasse, wenn man einen Raum betritt und irgendein Wissenschaftler kommt auf einen zu und sagt: 'Hallo, Mr. Freeman, wir haben schon auf Sie gewartet.' Man hat das Gefühl, sich in einer völlig eigenständigen Welt zu bewegen." Auch für *Rune* haben sich die Human-Header bereits eine originelle Story ausgedacht, die mit interessanten Handlungsschlenkern für anhaltende Spannung sorgen soll. Jay verweist in diesem Zusammenhang auf den Looking Glass-Titel *Dark Project*, dessen Spielprinzip er für äußerst erfrischend hält: „Es ist wahnsinnig fesselnd, einmal nicht durch die Gegend zu laufen und alles plattzumachen, sondern ganz leise und vorsichtig durch finstere Gänge zu schleichen." Zwar informiert er sich regelmäßig über den Stand der Dinge bei Human Head und gibt gern gehörte Tips, doch hütet er sich davor, selbst direkten Einfluß auf die Entwicklung von *Rune* auszuüben. „Human Head ist ein fabelhaftes Team. Die Leute dort sind in der Lage, ihr Ding allein durchzuziehen. Bei Epic empfinden wir Leidenschaft für die Spiele und sind begeistert von unserer Arbeit. Genauso ist es bei Human Head. Nur wenn man mit dem Herzen bei der Sache ist, kann etwas Großes dabei herauskommen. Ich sage ihnen nur: 'Da seid ihr auf dem richtigen Weg, und da solltet ihr aufpassen.'"

„Bei Epic empfinden wir Leidenschaft für die Spiele und sind begeistert von unserer Arbeit."

Jay Wilbur, Imperial Advisor Epic Games

Großes erhofft sich der Epic-Berater und bekennende *Super Mario*-Fan auch von *Unreal II*. Überzeugend zerstreut Jay unsere Bedenken, daß sich das von Legend Entertainment entwickelte *Unreal II* ähnlich zickig bei der Unterstützung gängiger Grafikchips anstellen könnte wie sein Vorgänger. „Die *Unreal*-Technologie ist zwar die Basis, doch wird diese deutlich weiterentwickelt. *Unreal II* wird besonders von unseren Erfahrungen profitieren, die wir bei der Optimierung der Multiplayerfunktion von *Unreal* gewonnen haben." Dies wird natürlich noch einige Zeit in Anspruch nehmen, so daß ein Release-Datum vor Mitte 2000 unwahrscheinlich ist. Ebenso dürfte die Entwicklung des von Epic vertriebenen *Age of Wonders* noch bis zum nächsten Jahr dauern, obwohl das holländische Team von Kolbitar emsig Levels für dieses Fantasy-Strategiespiel designt. Jay hält ständig Kontakt zu den Programmierern und informiert die Manager von Epic Games darüber, wann sie mit der ersten Beta-Version rechnen können. Über ein weiteres Epic-eigenes Projekt will er noch nichts verraten: „Wir sind da ganz verschwiegen. Zu diesem Titel gibt es noch keinen Masterplan, keine Webseiten, gar nichts. In einem Jahr kommen wir dann mit einem fast kompletten Spiel an die Öffentlichkeit und werden damit sicherlich für einige Überraschungen sorgen."

Peter Kusenberg ■



Steve Jacksons Tagebuch, Teil 16

Arbeits-Los

Fragt man einen Entwickler nach dem Grund für seine grauen Haare, so wird er garantiert mit „Personal" antworten. Ein Team von Leuten zusammenzustellen, die produktiv miteinander arbeiten können, ist ein Problem auf chemischer, persönlicher und stochastischer Ebene.

Lionheads Programmierer und Grafiker kommen aus allen Himmelsrichtungen: vom Arbeitsamt, aus dem Bekanntenkreis und aufgrund von Stellenanzeigen. Wir haben Dutzende Programmierer und Grafiker interviewt, was uns erschreckend viel Zeit gekostet hat. Die richtigen Leute für etwas zu finden, was eher eine eigene Kultur als eine Firma ist, war schwieriger als angenommen. Wir hatten auch Fehlgriffe: Eines Tages kam ich ins Büro, wo ich vier junge Programmierer fand, die sich auf Holländisch unterhielten. Keiner wußte, was sie bei uns wollten. Es stellte sich heraus, daß Peter sie auf einer Hacker-Konferenz in Amsterdam kennengelernt hatte und ihnen nebenbei anbot, Lionhead zu besuchen und bei dieser Gelegenheit vielleicht einige Zaubersprüche für *Black&White* zu programmieren. Und nun waren sie hier! Es dauerte nur zwei Tage, bis ihnen die Arbeit zu langweilig wurde und sie nach Hause flogen. Lionheads denkwürdigstes Einstellungsfiasko ist aber sicherlich die Geschichte von Giovanni. Es begann mit einem morgendlichen Anruf: „Oh mein Gott!" rief Peter, als er den Telefonhörer auf die Gabel knallte. „Giovanni ist angekommen. Er ist hier!" Als wir ihn fragten, wer denn bitte dieser Giovanni sei, zeigte er uns eine eMail, die ihn vor einigen Wochen aus Italien erreicht hatte. „Hi", lautete die Nachricht. „Programmiererfahrung: 5 Jahre Assembler, 4 Jahre C, Win95/Direct-X, Echtzeit-3D, Pentium- und MMX-Optimierung, Glide, Low-Level-Hardware. Leidenschaft für die Optimierung von Funktionen und für die Entwicklung neuer Algorithmen. Ich warte auf eine Antwort. Danke, Giovanni. PS: Wenn Sie glauben, daß ich der Richtige bin, kann ich ab Mittwoch, den 24sten, anfangen zu arbeiten." Mark und Jonty sahen Peter sofort strafend an, aber der beteuerte, daß er Giovanni NICHT zu einem Einstellungsgespräch eingeladen habe. Er hatte nicht einmal auf die eMail geantwortet. Wie dem auch sei, heute war der 24ste. Giovanni stand am Bahnhof von Guildford und fragte telefonisch nach dem Weg zu unseren Büros. Kurz darauf hielt ein Ta-

xi vor dem Haus und der mysteriöse Giovanni stieg aus. Peter begrüßte ihn höflich, zeigte ihm die Büros und stellte ihm jeden vor. Einer nach dem anderen wurde genötigt, einige Zeit mit Giovanni zu sprechen. Es dauerte bis in den frühen Abend. Ich war den ganzen Tag unterwegs und kam nur zufällig noch einmal im Büro vorbei. Als ich dort ankam, war die gesamte Mannschaft um Peters Schreibtisch versammelt. Das Thema der Diskussion war unser italienischer Besucher und was mit ihm zu tun sei. Er selbst saß voller Hoffnung in unserem Besprechungsraum. Um die ganze Angelegenheit noch schlimmer zu machen, stellte sich heraus, daß Giovanni davon ausging, sofort einen Job bei Lionhead zu bekommen. Also hatte er keine Rückreise eingeplant. Er hatte sich nur ein Hinflugticket gekauft und besaß kein Geld, um wieder nach Hause zu kommen! Peter schlug vor, daß einer von uns sich freiwillig bereit erklären sollte, Giovanni eine Übernachtungsmöglichkeit anzubieten. Verständlicherweise meldete sich niemand. Also organisierte Peter eine Lotterie. Unser jüngster Kollege Oran bekam den Auftrag, aus einem Blatt 15 Zettel zu falten – für jeden einen – und auf einen davon den Namen „Giovanni" zu schreiben. Wer diesen einen Zettel aus dem Hut zöge, müßte sich bis zum nächsten Tag um ihn kümmern. Jeder zog sein Los. Erstaunlicherweise zog aber jeder einen unbeschrifteten Zettel! Verlegen mußte Oran zugeben, daß er das Blatt in 16 Einzelteile zerrissen hatte, nicht in 15. Unten im Hut lag der letzte Zettel – der mit Giovannis Namen.



Die Belegschaft von Lionhead veranstaltet eine Lotterie, um für Giovanni eine Übernachtungsmöglichkeit zu finden.



Giovanni muß von seinen Zukunftsträumen Abschied nehmen. Seine unangemeldete Anreise war nicht von Erfolg gekrönt.

„Er ist unser Schicksal!" verkündete Mark Webley. „Er fliegt den weiten Weg von Italien zu uns, unangemeldet und uneingeladen. Wer würde so etwas machen? Dann diese Lotterie – wie gering sind die Chancen, daß ausgerechnet sein Zettel im Hut bleibt? Giovanni ist es vorbestimmt, bei uns zu bleiben. Wir müssen ihn einfach einstellen!" „Was!!???" rief ich. „Das ist doch nicht Dein Ernst! Wir vergeben keine Jobs nach Lust und Laune. Wir sollten alle zusammenlegen und ihm Geld für den Rückflug geben." Peter und Mark überbrachten Giovanni schließlich die schlechte Nachricht. Wir konnten ihm keinen Job geben. Der arme Giovanni war sichtlich erschüttert. Sein Unterkiefer klappte herunter und er starrte uns ungläubig an. Als ihm etwas Geld für die Rückreise angeboten wurde, lehnte er es verärgert ab – es stellte sich heraus, daß er doch noch Geld bei sich hatte. Er ging nach draußen und setzte sich, den Kopf auf die Hände gestützt, auf die Bordsteinkante. Einige von uns folgten ihm, um ihm Trost anzubieten, etwas zu essen, sogar Schokolade. Aber Giovanni war untröstlich. Das letzte, was wir sahen, war, wie Giovanni im Sonnenuntergang zum Bahnhof lief...

Steve Jackson ■

HARDWARE & ZUBEHÖR

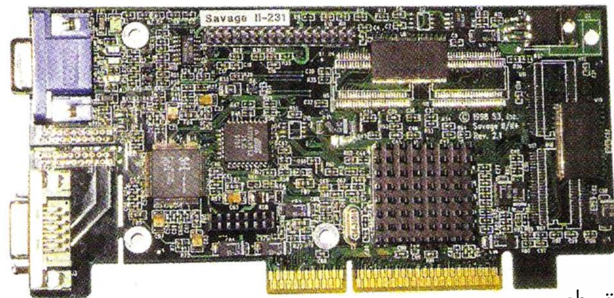
Thilo Bayer schickt Toaster durch den Windkanal

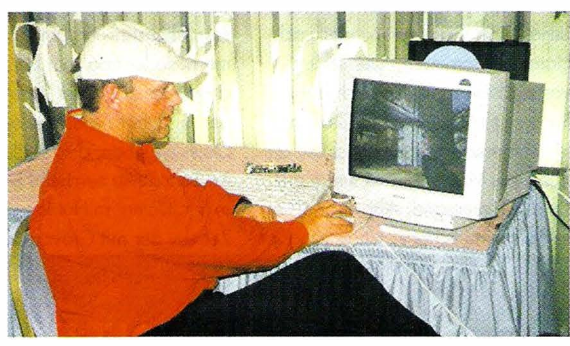
Schon seit ewigen Zeiten sucht der Mensch nach Möglichkeiten, **Gegenstände objektiv zu bewerten**. Da dies nicht vollständig gelingt, behilft er sich damit, das Objekt in eine **Maßgrößen-Zwangsjacke** zu stecken. Welchen tieferen Sinn diese Worte haben? In jüngster Zeit treibt das Testen von Controllern **merkwürdige (Stil-)Blüten** im PC-Blätterwald. Das fängt bei der **Erfindung von Genres** wie „Spiele-Tastaturen" an (Übersetzung: Gamepads) und hört mit dem Austüfteln **abgefahrener Prüfmethoden** auf („Extrem-Testing"). So untersuchte eine nicht gänzlich unbekannte PC-Zeitschrift unlängst die Abwehrmechanismen von Gamepads, die durch Cola- oder Zigarettenasche-Angriffe ausgelöst werden. Ein anderes Magazin fiel durch seinen Kreuzzug auf, dem Leser das **Widerstandsverhalten von Spieleknüppeln mittels Kraft-Weg-Diagrammen** (ja, die aus dem Physikunterricht) und **Elastizitätsanalysen** näherzubringen. **Schon mal an Probespielen gedacht?** Toaster werden zukünftig nicht mehr anhand ihrer Fähigkeit bewertet, viereckige Weizenbriketts möglichst gleichmäßig anzukokeln. Viel interessanter ist es, diese Design-Wunder in einen Windkanal zu sperren und die Stromlinienförmigkeit der Karosserie zu messen. **Na denn: frohes Testen!**

Savage4

Aufmarsch der neuen Chip-Generation von S3

Im verschneiten Februar machte sich die Hardware-Redaktion auf den Weg, dem Chip-Neuling Savage4 auf den Passivkühler zu schauen. Der 2D-/3D-Kombichip tritt die Nachfolge des Savage3D an. Schon im Frühjahr sollen gleich drei Varianten des Savage4 auf den Markt kommen. Der Savage4 Pro wird mit 125 MHz getaktet sein (Speicher: 143 MHz) und bis zu 32 MB Speicher ansprechen können. Die kleinere Version, der Savage4 GT, wird mit einem Chiptakt von 100 MHz (Speicher: 125 MHz) laufen und bis zu 16 MB verwalten. Die dritte Variante nennt sich Savage4 Pro M und wird ausschließlich auf Mainboards verwendet. Für Multitexturing-Effekte verfügen die Chips über eine zweite Textureinheit und werden die Texturkompression von S3 (S3TC) hardwareseitig unterstützen. Als Besonderheit steht der Support von AGP 4X auf dem Programm. Trotzdem sind sie abwärtskompatibel und funktionieren alternativ über PCI, AGP 1X und AGP 2X. Vier eigens erstellte *Unreal*-Levels zeigten bereits die Fähigkeiten des Chips. In einem Szenario wurden dabei satte 400 MB Texturen verwendet. Die Demos wurden auf einem PII 450 mit 128 MB RAM und einem Savage4 Alpha-Board gezeigt, welches nur mit 100 MHz getaktet war. Selbst unter 1.280x1.024 in 32 Bit überzeugte die Karte durch eine annehmbare Geschwindigkeit. Neben den vier Level-Eigenkreationen konnten wir auch einen ersten Blick auf *Unreal Tournament* werfen, das S3TC verwenden wird. Treibertechnisch profitiert S3 von der Vorarbeit des Savage3D. Da der Savage4 eine Weiterentwicklung des Chips ist, werden seine Treiber auch als Basis verwendet. Damit dürften die beim Savage3D aufgetretenen Kinderkrankheiten beseitigt sein. Als Grafikkarten-Hersteller kommen bisher Diamond, Elsa, Creative Labs und Hercules in Frage.
Info: S3, www.s3.com





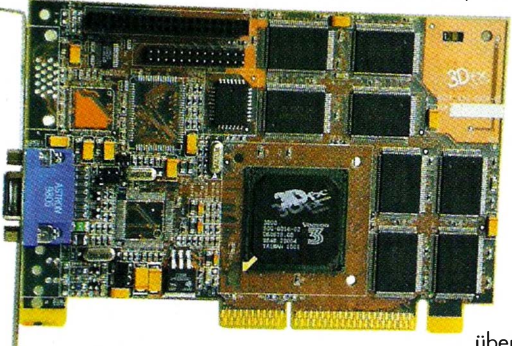
Die Vorzüge der Texturenkompression demonstrierte uns S3 Senior Manager Paul Ayscough mit speziellen Unreal-Levels und Unreal Tournament.

Durchblick: Alle neuen Chips

Chipsatz	Riva TNT A	Savage4 GT	Savage4 Pro	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000	Voodoo3 3500
Info	www.nvidia.com	www.s3.com	www.s3.com	www.3dfx.com	www.3dfx.com	www.3dfx.com
Chiptyp	Kombi (2D/3D)	Kombi	Kombi	Kombi	Kombi	Kombi
Bauform	PCI, AGP	PCI, AGP	PCI, AGP	PCI, AGP	AGP	AGP
Grafikspeicher	8-32 MB	4-16 MB	4-32 MB	4-16 MB	4-16 MB	4-16 MB
Chiptakt	125 MHz	100 MHz	125 MHz	143 MHz	166 MHz	183 MHz
Speichertakt	150 MHz	125 MHz	143 MHz	143 MHz	166 MHz	183 MHz
RAMDAC	250 MHz	270 MHz	270 MHz	300 MHz	350 MHz	350 MHz
3D-Schnittstelle	D3D, OGL	D3D, OGL, Met.	D3D, OGL, Met.	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide
3D-Farbtiefe	32 Bit	32 Bit	32 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit
Tiefeninfo	24 Bit	24 Bit	24 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit

Voodoo3

Im März kehrt der Geschwindigkeitsmeister zurück



Um die praktischen Fähigkeiten der neuen Voodoo-Generation im passenden Rahmen vorzuführen, lud 3Dfx auf den höchsten Berg Deutschlands – die Zugspitze – ein. Neben Greg Ballard (Präsident von 3Dfx) stand uns unter anderem Brian Bruning Rede und Antwort, der für die Zusammenarbeit mit Spiele-Entwicklern verantwortlich ist. Die erste Überraschung wurde mit dem geplanten Veröffentlichungstermin serviert. Wahrscheinlich werden schon Anfang April erste Voodoo3-Karten in den Handel kommen – mit einem Test rechnet die Redaktion schon zur nächsten Ausgabe. Alle Voodoo3-Varianten (V3 2000 bis 4000) verfügen über eine zweite Textureinheit und sind damit gut für Multi-Texturing-Spiele gerüstet. Die Zockervariante V3 3500 (183 MHz Takt) wird dabei ca. 40% mehr kosten als die Einsteigerversion V3 2000 (143 MHz). Dazwischen liegt der Voodoo3 3000 mit 166 MHz Taktfrequenz. Um das Geschwindigkeitspotential von Voodoo3 zu demonstrieren, servierte 3Dfx Benchmarks mit *Q2* und *Unreal*. Bei durchschnittlichen 60 Bildern pro Sekunde in 1.024x768 dürfte selbst ein V2 SLI-System leicht das Nachsehen haben. Die Qualitäts-Nachteile der V3-Familie (16 Bit Rendern, max. Texturgröße bei 256x256 Punkten usw.) können zum jetzigen Zeitpunkt kaum bewertet werden, da die 1999 erscheinenden Spiele und deren Ansprüche den Ausschlag geben. Jedenfalls wird 3Dfx noch dieses Jahr einen Nachfolger für die jetzt vorgestellte V3-Generation präsentieren, der unter anderem für *Quake 3 Arena* optimiert wird.

Info: 3Dfx, www.3dfx.com

„Wir stehen in engem Kontakt zu Spiele-Entwicklern und gehen auf deren Wünsche ein.“

Brian Bruning (Developer Relations Manager 3Dfx)

Riva TNT

Die Chip-Planungen für Frühjahr und Herbst

nVIDIA

Während 3Dfx und S3 in die Presse-Offensive gehen, hält sich nVidia bisher noch dezent zurück. Auf einer Presse-Veranstaltung bei Creative Labs in Dublin ergab sich jedoch die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen der TNT-Zukunft zu werfen. So erblicken dieses Jahr definitiv zwei neue Chip-Produkte auf TNT-Basis das Licht der Grafikwelt. Die Frühjahrs-Ausgabe (Codename: TNT A) repräsentiert eine leicht modifizierte TNT-Variante mit zwei wesentlichen Verbesserungen: Neben einer Speicherausstattung bis zu 32 MB RAM (bisher: 16 MB) werden aller Voraussicht nach auch Chip- und Speichertakt hochgeschraubt (von 90 bzw. 110 MHz auf 125 bzw. 150 MHz). Erst im Herbst soll dann ein ernstzunehmender Geschwindigkeitsangriff auf die Voodoo-Reihe erfolgen (Codename: TNT 2). Durch die technologische Entwicklung sind dieses Jahr Chip-Taktfrequenzen bis zu 200 MHz möglich.

Info: nVidia, www.nvidia.com



„3D-Spiele werden dieses Jahr die Möglichkeiten der Hardware noch viel stärker ausreizen.“

Richard Huddy (Developer Relations nVidia)

TREIBER-NEWS

+++ Auf der Cover-CD finden Sie das brandneue DirectX 6.1. Microsoft hat die Komponenten DirectDraw, Direct3D und DirectPlay generalüberholt und mit DirectMusic einen klangstarken Neuzugang verpflichtet. Die Unterstützung von Downloadable Sounds (DLS) und ein integrierter Software-Synthesizer eröffnen Spiele-Programmierern völlig neue Klangdimensionen. So können Musik-Tracks im MIDI-Format dynamisch an die Spielsituation angepaßt werden, um eine bessere Soundkulisse zu schaffen. Zu diesem Zweck werden einfach unterschiedliche MIDI-Samples in das Karten-RAM bzw. den Hauptspeicher geladen. *Drakan* und *Power Boat 2* sind die ersten Spiele, die DirectMusic nutzen werden. Außerdem unterstützt DirectX 6.1 das neue 3D-Befehlspaket des Pentium III (siehe Test). **Info: Microsoft, www.microsoft.com/directx.** +++ Bei den neuen Referenztreibern für Voodoo2-Karten (Cover-CD) sollten Sie unbedingt das separate Kontroll-Panel zusätzlich installieren. Auf diese Weise erhalten Sie Zugang zu Geschwindigkeits-Schaltern wie der vertikalen Synchronisation. **Info: 3Dfx, www.3dfx.com.** +++ Rechtzeitig zur CD-Abgabe trudelten die brandheißen Riva TNT-Referenztreiber mit dem sinnigen Namen „Detonator“ ein. Mit Hilfe dieser Treiber läuft *Unreal* endlich ohne Bilderschluckauf unter Direct3D. Außerdem haben die nVidia-Techniker die D3D-Performance in Auflösungen jenseits 800x600 und beim Echtfarben-Rendern (32 Bit Farbtiefe) verbessert. Unter OpenGL konnten wir keine Veränderungen feststellen. Durch die integrierte Pentium III-Optimierung ist die Grundlage für eine gute Zusammenarbeit mit Intels neuem CPU-Flaggschiff geschaffen.
Info: nVidia,www.nvidia.com +++

MegaHertz-Monster: Pentium III 500 und Celeron 400

Rechenkünstler

Das neue Jahr beginnt mal wieder mit CPU-Paukenschlägen. Intel serviert den Pentium III 500 und den Celeron 400. AMD kontert mit K6-3 450 sowie K6-2 400. Die Hardware-Redaktion konnte sich rechtzeitig zur Markteinführung der Intel-CPUs im Benchmark-Labor austoben und spielenahe Messungen durchführen.

Wenn es nach dem Willen der CPU-Ingenieure geht, dann können sich Hardcore-Zocker noch dieses Jahr eine 700 MHz-CPU in ihre Rechner bauen. Selbst Grafikkarten werden voraussichtlich schon 1999 die 200 MHz-Schallmauer beim Berechnen von Bilddaten erreichen. Natürlich wird Ihnen jeder Marketingmensch oder Verkäufer erzählen, daß man ohne diese Technik-Upgrades nicht leben kann. Uns interessiert aber in erster Linie, welche Vorteile die neuen MegaHertz-Monster für reine Spielernaturen mit sich bringen. Aus diesem Grund haben wir die neuen CPUs von Intel ausführlich unter die Lupe genommen. In der nächsten Ausgabe stehen dann auch die Neuentwicklungen von AMD auf dem Programm.

Startschuß

Am 26. Februar schickte Intel offiziell sein neues Rechen-Flaggschiff Pentium III in das Rennen um die Performance-Krone. Bisher war diese CPU jedem Hardwarefreak unter dem Namen Katmai bekannt. Zwei Merkmale zeichnen den Pentium III aus: vergleichsweise hohe Taktfrequenzen und eine dicke Sammlung von zusätzlichen 3D-Befehlen. Mit Ausnahme von kleinen technischen Änderungen (unter anderem einer etwas umstrittenen Seriennummer) entspricht der Pentium III ansonsten weitgehend den Spezifikationen des Pentium II. Erst Mitte des Jahres wird eine aufgebohrte PIII-Linie mit 133 MHz externem Takt veröffentlicht. Zum Startschuß liefert Intel den PIII mit 450 und 500 MHz Takt aus; höhergetaktete Versionen werden dann im Laufe des Jahres erscheinen. Der neue 3D-Befehlssatz lief bisher unter dem Codenamen Katmai New Instructions (KNI) oder MMX 2, nun heißt die wichtigste PIII-Neuerung Streaming SIMD Extensions (SSE). Das SIMD-Prinzip (Single Instruction Multiple Data) ist schon von MMX her bekannt und erlaubt die Anwendung eines Befehls auf verschiedene, unabhängige Datenströme. Mit den 71 Befehlen im SSE-Paket will Intel das AMD-Pendant 3DNow! angreifen. Durch die enge Zusammenarbeit mit Spieleentwicklern haben es die AMD-Ingenieure geschafft, die rela-



Der Multiplayer-Kracher Unreal Tournament ist dank SSE und 3DNow! auf dem neuesten Stand der CPU-Technik.

CPU-FUTTER

Anhand der folgenden Tabelle können Sie ersehen, welche Bedeutung 3DNow! oder SSE im Spielebereich haben:

Spiel	Puplisher	CPU-Support
BattleZone 2	Activision	SSE
Black & White	Lionhead	SSE, 3DNow!
Descent 3	Interplay	SSE, 3DNow!
Devastator	TopWare	SSE
Dispatched	Rage	SSE, 3DNow!
Drakan	Psygnosis	3DNow!
Earth 2150	TopWare	SSE, 3DNow!
Expendable	Rage	SSE, 3DNow!
Giants	Planet Moon	3DNow!
Interstate `82	Activision	SSE
Madden NFL 99	EA	SSE
Der Meisterdieb	Eidos	3DNow!
Messiah	Interplay	SSE, 3DNow!
Powerboat Racing 2	Interplay	SSE
Powerslide	GT	SSE, 3DNow!
Quake 3 A ena	id	SSE, 3DNow!
Rally Champ. 99	Ubi Soft	SSE, 3DNow!
Requiem	3DO	3DNow!
Turm von Babel	LucasArts	SSE
Unreal Tournament	GT	SSE, 3DNow!
Wargasm	DID	SSE

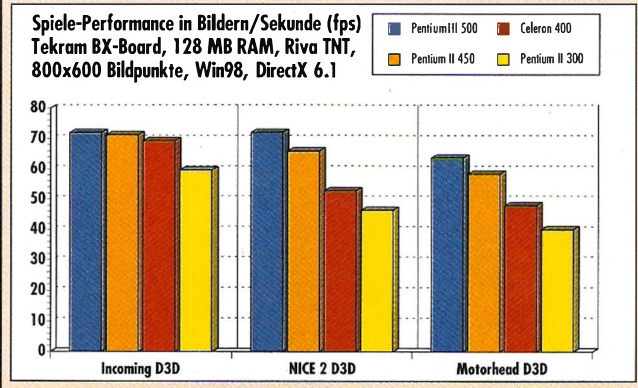
RECHENZENTRUM

Die nachstehende Tabelle verdeutlicht Ihnen die Unterschiede zwischen den vier wichtigsten CPU-Neuheiten im Frühjahr. Um genaue Taktfrequenz-Zahlen angeben zu können, haben wir uns in jeder Kategorie auf eine konkrete CPU beschränkt.

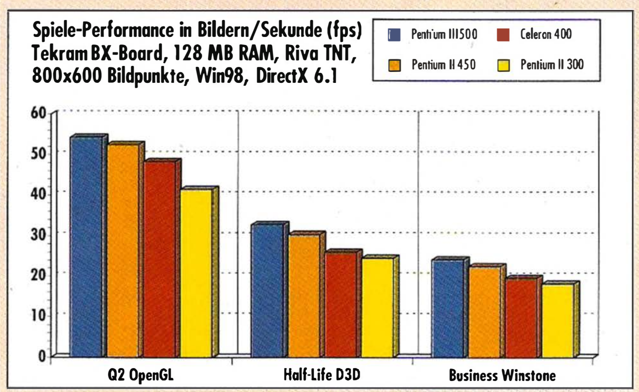
Hersteller	Intel	Intel	AMD	AMD
CPU	Celeron	Pentium III	K6-2	K6-3
CPU-System	Slot 1/Sockel 370	Slot 1	Sockel 7	Sockel 7
CPU-Takt	400 MHz	500 MHz	400 MHz	450 MHz
Bustakt	66 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz
Größe L1-Cache	16 + 16 KByte	16 + 16 KByte	32 + 32 KByte	32 + 32 KByte
Takt L1-Cache	400 MHz	500 MHz	400 MHz	450 MHz
Größe L2-Cache	128 KByte	512 KByte	Bis 2 MByte	256 KByte
Takt L2-Cache	400 MHz	250 MHz	100 MHz	450 MHz
Größe L3-Cache	-	-	-	Bis 2 MByte
Takt L3-Cache	-	-	-	100 MHz
3D-Instruktionen	MMX	MMX, SSE	MMX, 3DNow!	MMX, 3DNow!

BENCHMARK-ZENTRALE

Um die neuen Intel-CPUs spielenah auf den Prüfstand zu stellen, hat die Hardware-Redaktion eine Vielzahl von Benchmarks durchgeführt. Um meßbare Leistungssteigerungen vorführen zu können, haben wir uns dabei auf 800x600 Bildpunkte beschränkt.

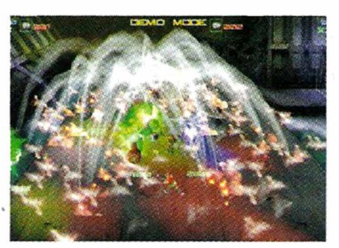


Bei Incoming ist ab 400 MHz CPU-Takt keine Steigerung mehr mit einer TNT-Karte drin. Bei Nice 2 und Motorhead spielt die CPU eine größere Rolle.



Auch bei HL und Q2 bremst eher die Grafikkarte als die CPU. Beim Business Winstone von ZD zeigt der P III, daß er bei Anwendungsprogrammen klar vorne liegt.

tiv schwache Leistung der Fließkommaeinheit (FPU) bei Spielen wie Q2 stark zu verbessern. Wie schon bei 3DNow! kann ein Spiel nicht automatisch von den Vorzügen der SSE-Technik profitieren. Die Programmierer müssen also schon während ihrer Arbeit SSE integrieren oder einen entsprechenden Patch nachliefern. Dieser Vorgang wird dank DirectX 6.1 stark erleichtert, da hier die neuen 3D-Befehle schon integriert sind. Um SSE genießen zu können, müssen Sie aber Win98 als Betriebssystem verwenden. Die Vorteile von SSE sind wie bei 3DNow! sowohl im Geschwindigkeits- als auch im Qualitätsbereich zu sehen – das hängt von den Launen des Programmierers ab. So kann er durch die Verwendung der PIII-Routinen höhere Frameraten oder Polygonzahlen erreichen. Auch Effekte wie wabernder Nebel oder zusätzliche Lichtquellen lassen sich auf diesem Wege realisieren. Ein weiteres Optimierungspotential für SSE steckt im Grafikkarten-Treiber. nVidia hat mit seiner Detonator-Software entsprechende Anpassungen vorgenommen.



Expendable von Rage wird dank Bump Mapping, Echtfarben-Rendern und SSE-Support zur Optik-Orgie.



Das SSE-getunte Dispatched entführt den Spieler in eine 3D-Landschaft, die auf einem Speederbike durchflogen wird.

Celeron-Historie

Um Kosten zu sparen, unterschlug Intel bei seinem Einstiegsprozessor Celeron anfangs den L2-Cache. Da dieser aber besonders bei Anwendungsprogrammen wichtig ist, hagelte es böse Kritiken von PC-Zeitschriften. Trotzdem war der Celeron gerade bei Spielern recht beliebt. Viele Spiele begnügten sich mit dem vorhandenen L1-Cache und liefen dadurch recht ordentlich; außerdem galten Celeron-CPUs als Eldorado für Übertaktungs-Freaks. Mit dem Celeron 300A änderte Intel seine Strategie und spendierte der vielgescholtenen CPU einen 128 KByte großen L2-Cache. Nun werden Sie denken, daß diese 128 KByte immer noch ein Klacks gegen die 512 KByte des Pentium II sind. Wenn man die reine Größe der L2-Caches vergleicht, stimmt das auch. Der Celeron verfügt jedoch über einen dicken Vorteil, da sein L2-Cache mit vollem Prozessortakt angesteuert wird. Beim PII und PIII wird der L2-Cache aber nur mit halbem CPU-Takt angesprochen. Ist ein PII 400 bei einem bestimmten Spiel trotzdem schneller als ein Celeron 400, so liegt dies meist am niedrigeren Bustakt des Celeron (66 im Vergleich zu 100 MHz) und dem System-RAM (66 im Vergleich zu 100 MHz SDRAM). Die neuesten Celerons (366 und 400 MHz) gibt es im gewohnten Slot 1-Format oder im brandneuen Sockel 370-Gewand. Letztere Version benötigt ein spezielles Motherboard und ist nicht zum Sockel 7 kompatibel.

Thilo Bayer ■

STATEMENT

Objektiv gesehen ist der Pentium III mit 500 MHz sicherlich die im Moment schnellste Spiele-CPU, obwohl die Unterschiede zum PII mit 450 MHz technikbedingt relativ gering sind. Leider liegen die Investitionskosten für ein PIII-System in den nächsten Monaten in astronomischen Regionen. Zocker mit einem halbwegs ausgeprägten Preis-Leistungs-Bewußtsein sollten sich also noch einige Zeit gedulden. Richtig interessant wird der PIII durch die SSE-Technologie. AMD hat mit 3DNow! vorgemacht, wie wichtig die enge Zusammenarbeit zwischen CPU-Ingenieuren und Spiele-Entwicklern ist. Angesichts der Ressourcen von Intel kann man davon ausgehen, daß SSE den Spielevorsprung von 3DNow! bald kompensieren wird. Eine wichtige Erkenntnis hat der Test mit den hochgezüchteten Rechenmaschinen jedenfalls gebracht. Mit Ausnahme eines Voodoo2 SLI-Systems gibt es im Moment keine Grafikkarte, die eine 500 MHz-CPU in 3D-Spielen richtig ausreizen kann. Spätestens bei 1.024x768 Bildpunkten spielt nicht mehr die CPU die undankbare Rolle der Geschwindigkeitsbremse, sondern der Grafikchip. Der ungeschlagene Preis-Leistungs-König im Intel-Sortiment ist der Celeron, der leider nicht SSE-fähig ist. Da sein L2-Cache an die Taktfrequenz des Prozessors gekoppelt ist, legt er bei den meisten Spielen mittlerweile ein erstaunliches Tempo vor.

CHECKLISTE PENTIUM III

AUF DER COVER-CD

Um von einem PII- auf ein PIII-System aufrüsten zu können, müssen Sie nachstehende Voraussetzungen erfüllen. Auf der Heft-CD finden Sie dazu passend wichtige BIOS-Updates.

- ☑ PIII-fähiges Motherboard mit 100 MHz Bustakt (Intel 440BX)
- ☑ CPU-Halter nach SECC-2-Norm
- ☑ BIOS-Update für Motherboard
- ☑ Jumper-Anleitung für CPU-Multiplikator
- ☑ DirectX 6.1 installieren
- ☑ Windows 98 für SSE-Funktionen
- ☑ Windows 95 B/C für PIII ohne SSE

Außerdem haben wir mit Wolfgang Fleischer von Tekram einen absoluten Motherboard-Experten befragt. Seine Antwort auf die Frage, was PC Games-Leser beim Umstieg von PII auf PIII beachten müssen...

„Wer mit dem Gedanken spielt, auf den PIII umzusteigen, sollte darauf achten, daß der CPU-Halter die neue SECC-2-Bauform des PIII unterstützt. Die Spezifikation der vom Prozessor benötigten Spannung hat Intel auf 1,8 Volt nach unten korrigiert. Dadurch kann er ohne Probleme auf aktuellen BX- oder VIA Apollo Pro-Mainboards eingesetzt werden. Lediglich ein BIOS-Update ist zur korrekten Erkennung notwendig."

Gardemaß: Monitore der 17- und 19-Zoll-Kategorie

Farb-Spiele

Angesichts dramatischer Preissenkungen haben sparsame Monitorkäufer eine strahlende Zukunft. Wir haben 12 aktuelle Strahlemänner der 17- und 19-Zoll-Kategorie zum fröhlichen Flimmern vorgeladen. Damit Sie beim nächsten Glotzenkauf keine Mattscheibe haben, haben wir die Fernseh-Kandidaten auf Hertz und Röhren getestet.

Der Kauf eines Spiele-Monitors gehört zusammen mit der Rechner-CPU zu den wichtigsten Entscheidungen im Leben eines Zockers. Flimmerkisten sind sehr haltbare Komponenten und überleben normalerweise das dazugehörige Komplettsystem. Da sie meist auch das teuerste Element im PC-Verbund darstellen, ist eine wohl überlegte Kaufentscheidung besonders wichtig. Wir wollen Ihnen deshalb im Folgenden wichtige Bildschirm-Merkmale vorstellen. Einsteiger und Technik-Interessierte sollten dem „Thema Technik" einen Besuch abstatten. Hier finden Sie weiterführende Informationen zu Spiele-Fernsehern.

Aufwärmphase

Der Prozeß der Monitor-Kaufentscheidung unterteilt sich mindestens in zwei Stufen. Am Anfang der Kauf-Mission steht die Zoll-Wahl. Das hat nun nichts mit dem Import oder Export von Waren zu tun, sondern bezeichnet die Größe der Bilddiagonale, in Zoll gemessen. Ein Zoll entspricht 2,54 cm. Die Zoll-Entscheidung ist hauptsächlich eine Frage des Geldes bzw. des Qualitätsanspruches. Mittlerweile bekommt man zwar schon 17-Zöller für 500,- Mark, von solchen Spiele-Fernsehern dürfen Sie aber keine Qualitätswunder erwarten. Wer in dieser Preisklasse großen Wert auf Farbqualität und Bildschärfe legt, sollte sich lieber einen guten 15-Zöller auf den Schreibtisch wuchten. Zeitgemäße Flimmerkisten sollten eher über 17 oder besser 19 Zoll Bilddiagonale verfügen, um die Möglichkeiten der aktuellen Grafikkarten- und Spiele-Generation im 3D-Bereich ausnutzen zu können. Vor einem Jahr waren noch Grafikkarten mit maximal 800x600 Bildpunkten in 3D Trumpf. Auch die 3D-Spiele-Seite ließ selten höhere Auflösungen als 800x600 zu. Spieler mit einem 15-Zoll-Monitor lagen also zumindest in der dritten Dimension noch relativ gut im Rennen. In Zeiten von TNT und Banshee sieht die Situation jedoch völlig anders aus. Mit 16 MByte Grafikspeicher können solche Platinen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkte in 3D auf die Schirme zaubern. Auch im Spielebereich sind 3D-Auflösungen von 1.024x768 und höher mittlerweile Standard. Wer hier mitreden will, sollte also zumindest Angehöriger der 17-Zoll-Abteilung sein.

FLIMMERKISTEN IM ÜBERBLICK

Die Tabelle veranschaulicht wichtige Zusammenhänge zwischen Monitortypen und Merkmalen wie Auflösungen oder Grafikkarten-Voraussetzungen. Hierbei handelt es sich lediglich um Durchschnittswerte.

Monitortyp	15 Zoll	17 Zoll	19 Zoll	21 Zoll
Typische Auflösung	800x600	1.024x768	1.280x1.024	1.600x1.200
Theoret. Bilddiagonale	38,1 cm	43,2 cm	48,3 cm	53,3 cm
Sichtbare Bilddiagonale	35,5 cm	40 cm	45,5 cm	50,5 cm
Grafikkarten-RAM (2D)	1-2 MByte	2-4 MByte	2-4 MByte	4-8 MByte
Grafikkarten-RAM (3D)	4 MByte	8 MByte	8 MByte	16 MByte
Abstand zur Bildröhre	0,85 Meter	1 Meter	1,20 Meter	1,30 Meter
Max. Horizontalfrequenz	70 kHz	85 kHz	95 kHz	110 kHz
Preisspanne	300,- bis 600,-	500,- bis 1.000,-	900,- bis 1.800,-	1.500,- bis 3.000,-

FALL-BEISPIELE

Sie sind sich immer noch unschlüssig, ob der alte 15-Zöller noch für dieses Jahr ausreicht oder ob er die Freikarte zum Schrotthändler erhalten sollte? Dann studieren Sie bitte die folgenden Fall-Beispiele, die Ihnen Vor- und Nachteile großformatiger Flimmerkisten im Spielebereich erklären.

Situation: Umstieg von 15 auf 19 Zoll	Wahrnehmung kleiner Objekte	Sichtbare Spielfläche	Bildqualität	Spiele-Performance
Konstante Auflösung (2D/3D), z. B. 800x600	+	+ –	– (größere Pixel)	+ –
Höhere Auflösung (2D), z. B. 1.024x768	+	+	+ –	–
Höhere Auflösung (3D), z. B. 1.024x768	+	+ –	+ (feinere Pixel)	–

Eine gute Abstimmung zwischen Grafikkarte und Monitor gehört zu den grundlegenden Bedingungen für langfristigen Spielespaß. Wer eine Riva TNT-Platine mit einem 15-Zöller paart, läßt die Möglichkeiten der Grafikkarte weitgehend ungenutzt brachliegen. Auf der anderen Seite macht es wenig Sinn, einem 19-Zoll-Strahlemann nur eine 4 MB-Grafikkarte an die Seite zu stellen. In diesem Fall werden die Auflösungs- und Wiederholfrequenz-Reserven des Bildschirms nur teilweise ausgeschöpft.

Gewissensfrage

Wer sich anhand seiner Grafikkarte, seines Geldbeutels und der Qualitätsansprüche für eine Zollklasse entschieden hat, wird mit einer beinahe unüberschaubaren Angebotsvielfalt konfrontiert. Die Palette reicht vom scheinbar verlockenden Billigheimer bis zum opulent geschmückten Maskenbildner. Die groben Unterschiede zwischen einem 500,- Mark teurem Einstiegsmonitor und einem für 1.500,- Mark angesetzten Edelgerät sind in der Maskenart (Loch-, Streifen-, Schlitzmaske), der maximalen Horizontalfrequenz und der Bildröhrenqualität zu sehen. Außerdem wird bei Billiggeräten oft an Ausstattung und Service gespart. Wer bei einigen Einzelkomponenten leichte Abstriche macht, erhält auf diese Weise einen Strahlemann mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

Philosophisches

Um die Flimmer-Kandidaten objektiv beurteilen zu können, führten wir eine Vielzahl von Qualitätstests durch. So mußten sich die Monitore den CRT Alignment Tools sowie der Mitsubishi-Testsoftware stellen und wurden mit einem Referenz-Bildschirm verglichen. Auf der Cover-CD finden Sie im übrigen die Monitor-Software von Mitsubishi. In den Fragen der „Ausstattung" sind die On-Screen-Menüs, Dokumentationen, die Art des Videokabels, Monitor-Info-Dateien, Service-Niveau und Schmankerl wie BNC-Anschlüsse relevant. Bei den „Features" sind ergonomische Belange von Bedeutung. Hier werden Horizontal- und Vertikalfrequenzen, Strahlungsnormen, Auflösungsoptionen, Bildröhrenwölbung, Gehäuseabmessungen und die sichtbare Bilddiagonale bewertet. Der Schwerpunkt der Urteilsfindung liegt aber selbstverständlich auf der „Performance"-Seite. Neben einer guten Bildgeometrie sind Bild- und Textschärfe, Farbqualität, Helligkeitsverteilung, Konvergenzen sowie eine praktikable Entspiegelung maßgeblich. Im Test-Rechner arbeitete eine Diamond Viper V550 mit Riva TNT-Chipsatz und 16 MByte Grafikspeicher. Bei den 17-Zöllern verwendeten wir als Auflösung 1.024x768 Bildpunkte, bei den 19-Zöllern 1.280x1.024. Die Bildwiederholfrequenz lag jeweils bei ergonomischen 85 Hz.

Thilo Bayer ■

IM VERGLEICH

17-Zoll-Monitore	
Eizo FlexScan F57	87%
View Sonic PT775	82%
miroD1795 F	81%
Elsa Ecomo Office	78%
Sams. SyncMaster 710s	74%
Wortmann Magic 1795 B	72%
Belinea 103040	70%

19-Zoll-Monito e	
Samsung SyncMaster 900p	82%
Taxan Ergovision 975	77%
Wortmann Magic 1996 F	72%
CTX VL950T	71%
Belinea 106020	69%

FERNSEH-TEST

Um Ihnen die Vorzüge einer großen Bilddiagonale vermitteln zu können, haben wir unterschiedliche Monitorklassen (15, 17 und 19 Zoll) in realen Größenverhältnissen fotografiert und Screenshots von *NHL 99* in 800x600 Bildpunkten darauf montiert. Der Spieler ist bei der Wahl der Kamera von der Größe des Bildschirms abhängig. So macht bei einem 15-Zöller nur die normale Kamera-Ansicht (High Centre 3) Sinn, bei höherformatigen Monitoren ist durchaus eine weiter entfernte Kamera empfehlenswert. Auf diese Weise sehen Sie deutlich, welche Vorteile ein großformatiger Bildschirm bei *NHL 99* mit sich bringt: eine wesentlich bessere Spielübersicht.

15 Zoll, 800x600, High Centre-Kamera 3



Fedorov beim Bully: Die Polygon-Kufenflitzer sind zwar in voller Größe zu bewundern, von den blauen Linien ist aber leider nur die obere sichtbar. Der richtige Überblick im hektischen Spielegeschehen ist bei dieser Kameraführung nur bedingt gegeben.

17 Zoll, 800x600, High Centre-Kamera 2



Die Kamera 2 bietet eine wesentlich bessere Übersicht: Nun erstrahlt auch die untere blaue Linie im Sichtfeld des Bodycheck-Artisten. Die etwas schräge Kamerasicht bevorzugt jedoch die oberen Bereiche.

19 Zoll, 800x600, High Centre-Kamera 1



Erst die High Centre-Kamera 1 sorgt für einen gleichmäßigen Durchblick in alle Spielrichtungen. Weite Pässe zwischen der eigenen und der gegnerischen blauen Linie stellen nun kein Problem mehr dar.

HEUTE AUF KANAL 1: SIEDLER 3

Siedler 3 zeigt deutlich, worin der Sinn eines Monitor-Upgrades liegt. Während die Bildqualität konstant bleibt, erweitert sich das spielerische Sichtfeld erheblich. Die Geschwindigkeit sinkt dabei leicht.

640x480



800x600



1.024x768



17-Zöller

EIZO FLEXSCAN F57



Die mächtige Horizontalfrequenz von 96 kHz garantiert flimmerfreie Bildbetrachtungen.

Eine für Spieler nette Funktion ist die Autozentrierung, die per separater Taste ausgelöst wird.

Der FlexScan F57 setzt die Tradition hochqualitativer Monitore von Eizo eindrucksvoll fort. Schon der Vorgänger F56 kam in unserem 17-Zoll-Test in Ausgabe 2/98 zu Ehren, indem er den Award für den besten Bildschirm absahnte. Auch der F57 steht diesen Vorschußlorbeeren in nichts nach. Preislich gesehen liegt er mit 1.150,- Mark im oberen Drittel des 17-Zoll-Lochmasken-Marktes. Dafür läßt sich die Ausstattungs-Abteilung mit zusätzlichen BNC-Anschlüssen und einer Monitor-CD durchaus sehen. Das Chassis des F57 wirkt im Vergleich zum windschnittigen Gehäuse des 19-Zoll-Testsiegers von Samsung eher klobig. Mit dem sehr vielseitigen Ein-Tasten-OSM läßt sich leider nur dann gut arbeiten, wenn man keine überdimensionierten Fingerwerkzeuge hat. Außerdem verfügt der F57 über eine Zusatztaste, die bei Auflösungsveränderungen per Knopfdruck die Bildlage zentriert. Gerade bei Spielen, die mit sehr unterschiedlichen Auflösungen arbeiten, nimmt diese Option dem Zocker nervige Justieraktivitäten ab. Bei der harten Bildschirm-Arbeit macht die Eizo-Mattscheibe eine sehr gute Figur. Mit dem Konvergenzregler kann der Anwender die Genauigkeit der Farbstrahlen auf nahezu 100% optimieren. Auch die geometrischen Fähigkeiten und die Bildschärfe sind erstklassig. Im Bereich Ergonomie macht dem F57 dank 96 kHz Horizontalfrequenz sowieso kaum ein 17-Zöller was vor. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß Eizo mit dem F57 einen sowohl preislich als auch qualitativ hochklassigen Bildschirm im Flimmer-Angebot hat.

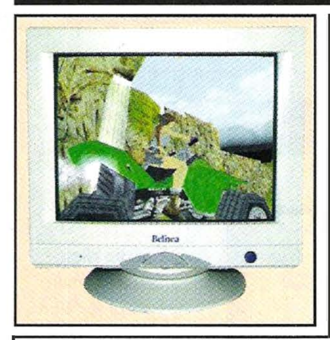
RANKING

Ausstattung	86%
Features	87%
Performance	87%
Wertung	**87%**

STÄRKEN
Bildschärfe, Konvergenz

SCHWÄCHEN
Relativ teuer, mattes Bild

MAXDATA BELINEA 103040



Der 17-Zöller von Maxdata/Belinea ist der günstigste Bildschirm im Testfeld. Auf der Ausstattungsseite fallen das feste Videokabel und die fehlende Monitor-Datei negativ auf. Außerdem ist die Konstruktion des OSM etwas unglücklich geraten, da das Drehrad empfindlich auf Bewegungen reagiert. Bei den Auflösungsmodi fällt auf, daß zwar 1.600x1.200 im Handbuch vermerkt sind, die Inf-Datei aber nur 1.280x1.024 zuläßt. Im Praxistest schlägt sich der 103040 wacker und kann bei Geometrie und Farbqualität durchaus überzeugen. Bildschärfe und Konvergenz sehen etwas düster aus, was angesichts des Preises aber kaum verwundert. Insgesamt steht der Belinea-Kandidat für einen günstigen 17-Zoll-Einstieg mit leichten Qualitätsproblemen und einer abgespeckten Garantie.

RANKING

Ausstattung	66%
Features	71%
Performance	70%
Wertung	**70%**

STÄRKEN
Preis, Geometrie-Optionen

SCHWÄCHEN
OSM, Bildschärfe, Stabilität

ELSA ECOMO OFFICE



Der Ecomo Office von Elsa bildet zusammen mit dem Röhren-Kandidaten von ViewSonic das Streifenmasken-Duo im Starterfeld. Mit 1.290,- Mark Antrittsgeld gehört er nicht gerade zu den Schnäppchen, gleicht dieses Manko aber weitgehend durch eine gute Bildqualität aus. In Fragen der Ausstattung fällt das feste Videokabel auf, außerdem fehlen BNC-Anschlüsse. Immerhin setzt der Ecomo Office durch das beste Handbuch im Test und den sehr guten Service Akzente. Streifenmasken-typisch setzt sich der Elsa-Bildschirm gerade in der Farbabteilung und der Konvergenz-Situation gut in Szene. Die Diamontron-Bildröhre kann aber nicht verhindern, daß Geometrie und Schärfe nicht an die Spitzenprodukte herankommen. Für Farben-Freaks stellt der Ecomo Office eine brauchbare Alternative dar.

RANKING

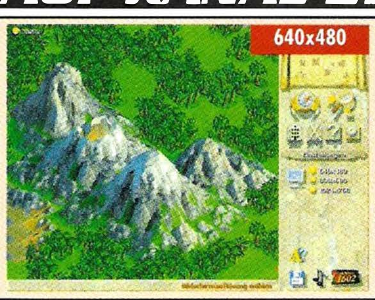
Ausstattung	75%
Features	79%
Performance	79%
Wertung	**78%**

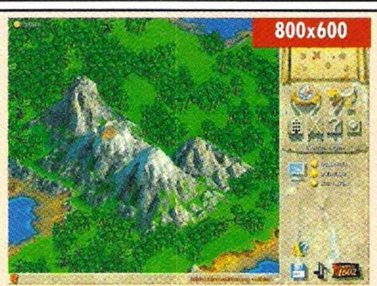
STÄRKEN
Service, Farbqualität

SCHWÄCHEN
Preis, Bildgeometrie

HEUTE AUF KANAL 2: ANNO 1602

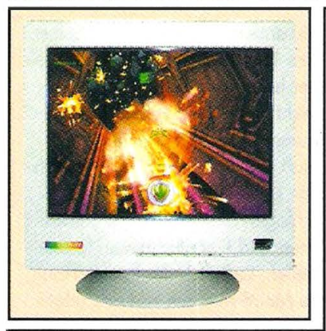
Auch *Anno 1602* profitiert von einer hohen Auflösung bzw. einer großen Bilddiagonale. Durch die eingesparte Scroll-Zeit lassen sich die Aktionen viel flotter durchführen.







MIRODD1795 F



Dem miroD1795 F merkt man die Zugehörigkeit zur hauseigenen Ergo-line-Reihe an der dicken Horizontalfrequenz von 95 kHz durchaus an. Die Investitionskosten liegen bei knapp 800,- Mark und damit im Mittelfeld unserer 17-Zoll-Garde. Im Bereich Ausstattung sind zusätzliche BNC-Anschlüsse lobenswert, die fehlende Monitor-Infodatei muß man sich jedoch aus dem Internet organisieren. Das OSM ist übersichtlich gegliedert und faßt Einstelloptionen in Gruppen zusammen – dadurch sind jedoch mehr „Klicks" als bei anderen OSM-Varianten notwendig. Bei der Bildschirm-Karosserie fiel der schwergängige Standfuß unangenehm auf. In der Farbpraxis sorgte der miroD1795 F für so manche Erleuchtung und schwächelte nur bei der Konvergenz in Außenbereichen. Neben der guten Bildschärfe sorgten gerade die geometrischen Eigenschaften für leuchtende Augen. Zocker mit hohem Anspruch erhalten mit der miro-Mattscheibe einen erstklassigen Spiele-Fernseher.

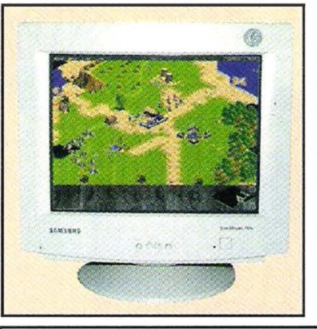
RANKING

Ausstattung	76%
Features	85%
Performance	78%
Wertung	**81%**

STÄRKEN
Ergonomie, Geometrie

SCHWÄCHEN
Entspiegelung, Standfuß

SAMSUNG SYNCMASTER 710S



Der SyncMaster 710s liegt mit knapp 900,- Mark Antrittsgeld eher in den höheren Preisregionen. Etwas unverständlich mutet da die Tatsache an, daß das Videokabel fest verbaut wurde. Außerdem dürfte man für diesen Preis eine höhere Horizontalfrequenz erwarten; mit 70 kHz schafft das Samsung-Gerät gerade mal 85 Hz in 1.024x768. Wer hier höhere Ansprüche hat, sollte den großen Bruder 710s plus probesehen. Ansonsten kann die Ausstattungs-Abteilung aber überzeugen: Das OSM ist sehr praktikabel mit einer Vielzahl von Einstelloptionen, außerdem liegt eine Diskette mit den Monitor-Daten bei. Ein gutes Bild gibt der SyncMaster bei den Qualitätsmessungen ab. Besonders das Konvergenzverhalten und die Farbintensität erfreuen geplagte Augen. Die Bildgeometrie kann aber trotz umfangreicher Justier-Optionen nicht sauber eingestellt werden. Der SyncMaster ist damit ein qualitativ hochwertiger Bildschirm, der im Vergleich jedoch etwas überteuert scheint.

RANKING

Ausstattung	71%
Features	71%
Performance	78%
Wertung	**74%**

STÄRKEN
OSM, Konvergenz, Farbqualität

SCHWÄCHEN
Ergonomie, Preis

VIEW SONIC PT775



Neben dem Ecomo Office von Elsa gehört der PT775 von View Sonic zu den beiden einzigen Vertretern der Streifenmasken-Fraktion im Testfeld. View Sonic-typisch glänzt der Bildschirm durch eine hervorragende Ausstattungsseite. Farbig markierte BNC-Anschlüsse, Monitor-Inf-Dateien und ein MAC-Umschalter machen nur einen Teil des satten Lieferumfanges aus. Die mächtige Horizontalfrequenz von 96 kHz sorgt dabei für flimmerfreie Auflösungsgenüsse. Das On-Screen-Menü beherbergt zwar viele Variationsmöglichkeiten, ist aber aufgrund der Pfeiltasten nicht ganz unproblematisch zu bedienen. Bei der Flimmer-Performance sorgt die SonicTron-Bildröhre für satte Farben und minimale Konvergenzen. Die Bildschärfe kommt zwar nicht ganz an die Topleistungen der Lochmasken-Konkurrenz heran, ist für einen Streifenmasken-Monitor aber sehr ordentlich. Leider sorgt die Bildgeometrie trotz umfangreicher Justier-Optionen für leichte Magenschmerzen. Insgesamt ist der PT775 ein guter Bildschirm für Spieler mit hohen Farbansprüchen.

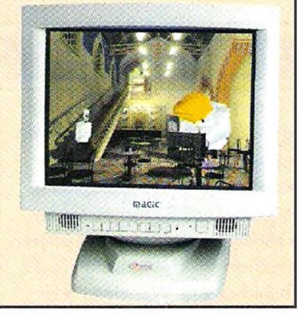
RANKING

Ausstattung	88%
Features	78%
Performance	78%
Wertung	**82%**

STÄRKEN
Farbqualität, Ausstattung, OSM

SCHWÄCHEN
Preis, Bildgeometrie

WORTMANN TERRA MAGIC 1795 B



Den einzigen Bildschirm mit Ambitionen auf eine Klangkarriere stellte uns Wortmann Terra zur Verfügung. Der 1795 B versteckt für knapp 650,- Mark einen Subwoofer mit 8,5 Watt Leistung im Standfuß und Satelliten mit jeweils 2,5 Watt an der Gehäusefront. Außerdem verfügt der Krawallmacher über Anschlüsse für Mikrofon und Kopfhörer. Leider macht das Aufblähen des Standfußes eine erhöhte Sitzgelegenheit erforderlich, um nicht mit Nackenproblemen konfrontiert zu werden. Die Klangqualität der Lautsprecher ist gar nicht mal übel, sofern man den Baß nicht übermäßig beansprucht. Dreht man diesen zu laut auf, macht er sich leider durch hörbare Übersteuerungen bei den Spielesounds bemerkbar. Der Monitor an sich liefert durchweg gute Ergebnisse; besonders Geometrie und Farbqualität überzeugen. Auf der Negativseite sind das feste Videokabel, das umständliche On-Screen-Menü mit wenig Einstellmöglichkeiten und die fehlende Info-Datei erwähnenswert. So gesehen stellt der 1795 B einen multimedialen Strahlemann mit soliden Leistungen dar.

RANKING

Ausstattung	72%
Features	73%
Performance	71%
Wertung	**72%**

STÄRKEN
Sound-Option, Preis, Ergonomie

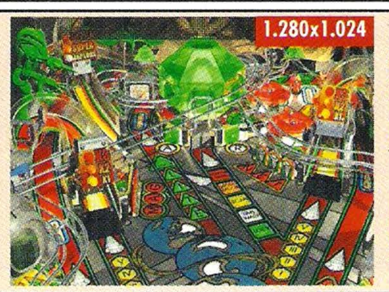
SCHWÄCHEN
Standfuß, On-Screen-Menü

HEUTE AUF KANAL 3: TIMESHOCK

Beim berühmten *Timeshock*-Flipper erkennt der Spieler dank höherer Auflösungen wesentlich mehr Tisch-Details. Erst auf einem 19-Zöller wird der Flipper also maximal ausgereizt.



640x480



1.280x1.024



1.600x1.200



19-Zöller

SAMSUNG SYNCMASTER 900P



Selbst 1.600x1.200 Bildpunkte stellen in Kombination mit der richtigen Grafikkarte kein Problem dar.

Eine elegant herausfahrbare Schublade beherbergt die Schaltzentrale zur Monitor-Justierung.

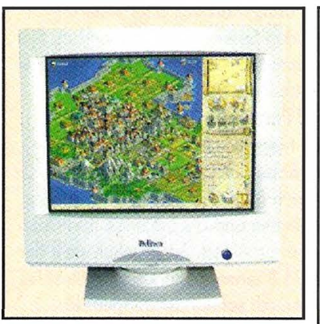
Aus dem Hause Samsung stammt der SyncMaster 900p, der diesen hochfliegenden Namen zu Recht trägt. Mit knapp 1.400,- Mark ist er zwar der teuerste 19-Zöller im Test, besticht dabei aber durch seine guten Meßwerte. Im Paket mit dem Schwergewicht ist eine CD, die eine präzise Kalibrierungs-Software (Colorofic) sowie die Monitor-Treiber beinhaltet. Der eigentliche Strahlemann wirkt durch seine Abmessungen recht bullig und weist die größte Gehäusetiefe der Monitorgarde auf. Hinter einer herausklappbaren Schublade verbirgt sich das OSM, mit dem sich die üblichen Monitor-Einstellungen tätigen lassen. Trotz der Knopflastigkeit ist es sehr intuitiv zu bedienen und garantiert eine flotte Erreichbarkeit der Funktionen. Auch BNC-Anschlüsse lassen sich an der Hinterseite finden, was bei einem Bildschirm dieser Preisklasse selbstverständlich sein sollte. Bei den Testdurchläufen überzeugt der SyncMaster vor allem in den Kategorien Bildschärfe und Geometrie – hier setzt er sehr hohe Maßstäbe für die anderen Konkurrenten. Selbst den 17-Zöller von Eizo, der mit einer herausragenden Schärfe besticht, kann der SyncMaster übertrumpfen. Bei der Konvergenz muß er sich im direkten Vergleich zur 17-Zoll-Referenz aber geschlagen geben. Richtige Schwächen sind eigentlich kaum festzustellen. Lediglich der latente Hang zu Moiré-Mustern und das relativ dunkle Erscheinungsbild trotz aufgedrehter Regler sind dunkle Wolken am Monitor-Horizont. Insgesamt erhält der SyncMaster den Award für den besten 19-Zöller im Test-Feld.

RANKING	
Ausstattung	83%
Features	79%
Performance	80%
Wertung	82%

STÄRKEN
Software, Bildschärfe

SCHWÄCHEN
Preis, dunkles Bild

MAXDATA BELINEA 106020



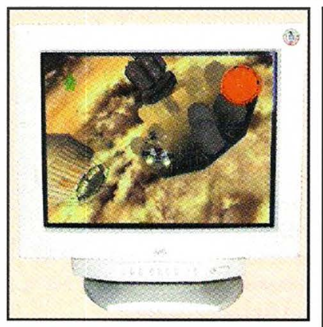
Der preiswerteste Bildschirm im 19-Zoll-Testfeld kommt aus dem Hause Maxdata. Für knapp 900,- Mark beamt sich der Belinea 106020 auf Ihren Schreibtisch, erkauft sich diesen guten Preis aber durch kleinere Unzulänglichkeiten. So ist das Videokabel fest am Strahlemann verbaut, außerdem muß man die Inf-Datei aus dem Internet ziehen. Das spartanische On-Screen-Menü bringt den Anwender zur Verzweiflung, da das Drehrad eigenwillig auf Berührungsmomente reagiert. Bei den Leistungswerten herrschen Licht und Schatten. Während Entspiegelung, Farbqualität und Bildgeometrie zu den Highlights des Monitors gehören, schwächeln sowohl Konvergenz als auch Bildschärfe. Wer einen preiswerten 19-Zoll-Einstieg ohne High-End-Qualitätsansprüche sucht, der ist mit dem Belinea-Strahlemann brauchbar beraten.

RANKING	
Ausstattung	67%
Features	73%
Performance	68%
Wertung	69%

STÄRKEN
Preis, Bildgeometrie

SCHWÄCHEN
Bildschärfe, OSM, Garantie

CTX VL950T



Der VL950T von CTX gehört mit knapp 1.000,- Mark zu den preisgünstigen Vertretern unserer 19-Zoll-Mannschaft. Er ist mit einer für diese Preisklasse typischen Hitachi-Bildröhre ausgestattet und weist leider ein festes Videokabel auf; auch hier fehlt die Monitor-Infodatei. Für seine Flimmerarbeit stehen dem VL950T 95 kHz Horizontalfrequenz zur Verfügung, die für 19-Zöller durchaus üblich sind. Bei der Bildqualität stechen Farbintensität, Bildschärfe und die Entspiegelung positiv ins Auge. Eher dünn sind hingegen die geometrischen Eigenschaften und die Konvergenz in den Außenbereichen. Außerdem fiel uns ein Moiré-Muster in den Ecken negativ auf. Das On-Screen-Menü ist dabei trotz Tastenlastigkeit relativ schnell und intuitiv zu bedienen. Insgesamt überzeugt der CTX-Monitor durch sein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

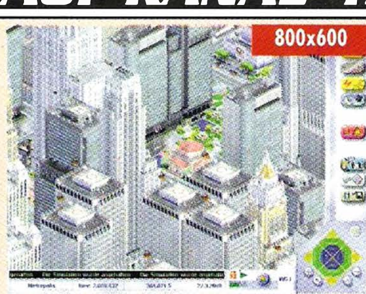
RANKING	
Ausstattung	68%
Features	74%
Performance	70%
Wertung	71%

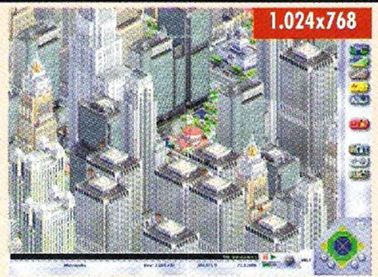
STÄRKEN
Preis, Farbqualität

SCHWÄCHEN
Konvergenz, festes Videokabel

HEUTE AUF KANAL 4: SIMCITY 3000

Mit *SC 3000* betritt ein weiterer Kandidat mit Leinwand-Ambitionen die Bühne. In 1.280x1.024 Bildpunkten und einer flotten CPU macht das Wolkenkratzer-Stapeln gleich mehr Spaß.

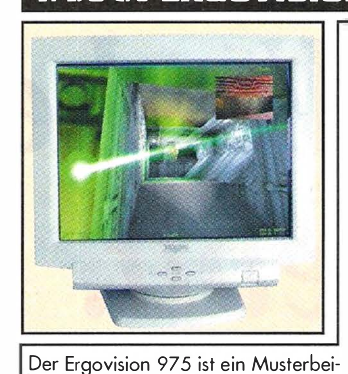

800x600


1.024x768


1.280x1.024



TAXAN ERGOVISION 975



Der Ergovision 975 ist ein Musterbeispiel für die aufstrebende Monitorriege im 19-Zoll-Bereich. Feste D-Sub-Anschlüsse verschwinden, dafür kommen zusätzliche BNC-Stecker ins Spiel. Außerdem spart der Hersteller nicht an einer Diskette, sondern legt die Monitor-Infodatei bei. Für 1.200,- Mark erhält der Käufer einen guten Bildschirm, der in allen Performance-Bereichen solide Arbeit abliefert. Kleinere Konvergenzfehler in der rechten unteren Ecke trüben das Bild etwas, ansonsten läßt er kaum Anlaß zur Beanstandung. Das kompakte Gehäuse-Design spart Platz auf dem Schreibtisch, im Gegenzug ist der Neigungswinkel nur unter Gewaltanwendung zu verstellen. Außerdem präsentiert sich das OSM etwas umständlich. Beim Service spart Taxan im Vergleich zur Konkurrenz etwas an der Dauer des Vor-Ort-Services. Fazit: Der Ergovision 975 wird jedem Spieler und Anwender gute Flimmerdienste leisten.

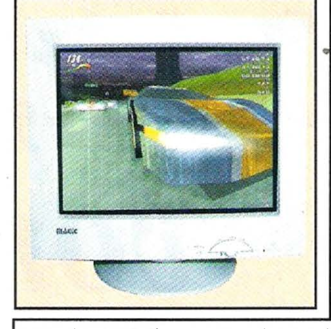
RANKING

Ausstattung	78%
Features	76%
Performance	77%
Wertung	**80%**

STÄRKEN
Gehäuse, BNC, Bildqualität

SCHWÄCHEN
Konvergenz, Service

WORTMANN TERRA MAGIC 1996 F



Wie der 19-Zöller von Maxdata und CTX richtet sich der Magic 1996 F an preisbewußte Spielernaturen. Knapp 1.000,- Mark kostet der Einstieg in die Welt der dicken Diagonale. Die damit verbundenen qualitativen Einschränkungen halten sich in Grenzen, weshalb uns der Magic-Monitor einen Preistip wert ist. Das Gehäuse wirkt dabei etwas klobig und ist vergleichsweise tiefenintensiv. Außerdem ist die Monitor-Infodatei leider nicht im Lieferumfang inbegriffen. Das On-Screen-Menü ist einfach zu bedienen und beinhaltet viele Optionen (u. a. einen Schärferegler), nervt aber durch die unpräzise Justierbarkeit. Bei den Performance-Messungen fiel nur die Konvergenz der Flimmerkiste und die Entspiegelung aus dem Rahmen. Ansonsten gab der Magic 1996 F ein solides Bild ab. Als Schmankerl befindet sich der eigentliche Einschaltknopf auf der Rückseite, an der Vorderfront ist ein zusätzlicher „Soft"-Schalter.

RANKING

Ausstattung	70%
Features	74%
Performance	72%
Wertung	**72%**

STÄRKEN
Günstiger Preis, OSM-Optionen

SCHWÄCHEN
Gehäuse, Konvergenz

Hier finden Sie die grundlegenden Informationen zu den getesteten Monitoren. Auf der Cover-CD finden Sie unter "Specials-Monitore" eine weiterführende Tabelle.

Hersteller	Eizo	Elsa	Maxdata	miro	Samsung	ViewSonic
Modell	F57	Ecomo Office	Belinea 10 30 40	miroD1795 F	SyncMaster 710s	PT775
Bilddiagonale	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll
Preis (lt. Hersteller)	1.150,-	1.290,-	599,-	799,-	899,-	1.099,-
Garantie	3 Jahre (VO opt.)	3 Jahre (VO)	3 Jahre (VO opt.)	3 Jahre (1 VO)	3 Jahre (VO)	3 Jahre (VO)
Info-Telefon	02153-733400	0241-6065112	0180-56293282	01805-228144	0180-5121213	0800-1717430
Homepage	www.eizo.de	www.elsa.de	www.maxdata.de	www.miro.de	www.samsung.de	www.viewsonic.com
Technische Angaben						
Maskenart	Loch	Streifen	Loch	Loch	Loch	Streifen
Punktabstand	0,26	0,25	0,26	0,26	0,28	0,25
Gehäusetiefe	41,5 cm	42 cm	38 cm	41,5 cm	41 cm	41,5 cm
Maximale Auflösung (Pixel)	1.600x1.200	1.600x1.200	1.280x1.024	1.600x1.200	1.280x1.024	1.600x1.200
Horizontalfrequenz (kHz)	30-96	30-86	30-86	30-95	30-70	30-96
Vertikalfrequenz (kHz)	50-160	50-130	50-150	50-180	50-160	50-160
Wdh.rate 1.024x768 (Hz)	118	107	105	117	86	117
Wdh.rate 1.280x1.024 (Hz)	89	81	75	85	65	89
Wdh.rate 1.600x1.200 (Hz)	76	70	-	75	-	77
Strahlungsnorm	TCO'95	TCO'95	TCO'99	TCO'95	TCO'95	TCO'95
Anschlüsse	D-Sub/BNC	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub	D-Sub (fest)	D-Sub/BNC
Geometrie	86%	70%	74%	78%	70%	70%
Konvergenz	86%	78%	65%	74%	82%	82%
Bildschärfe	86%	78%	70%	78%	78%	74%
Farbbrillanz	78%	86%	70%	78%	78%	86%

Hersteller	Wortmann Terra	CTX	Maxdata	Samsung	Taxan	Wortmann Terra
Modell	Magic 1795 B	VL950T	Belinea 10 60 20	SyncMaster 900p	Ergovision 975	Magic 1996 F
Bilddiagonale	17 Zoll	19 Zoll	19 Zoll	19 Zoll	19 Zoll	19 Zoll
Preis (lt. Hersteller)	649,-	970,-	899,-	1.399,-	1.199,-	979,-
Garantie	3 Jahre (VO)	3 Jahre (VO)	3 Jahre (VO opt.)	3 Jahre (VO)	3 Jahre (1 VO)	3 Jahre (VO)
Info-Telefon	05744-944144	02131-349910	0180-56293282	0180-5121213	0201-7990400	05744-944144
Homepage	www.terra.de	www.ctx-computer.de	www.maxdata.de	www.samsung.de	www.taxan.de	www.terra.de
Technische Angaben						
Maskenart	Loch	Loch	Loch	Loch	Loch	Loch
Punktabstand	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26
Gehäusetiefe	40 cm	45 cm	44 cm	46 cm	43 cm	45 cm
Maximale Auflösung (Pixel)	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.280	1.600x1.200	1.600x1.200
Horizontalfrequenz (kHz)	30-95	30-95	30-95	30-96	30-95	30-96
Vertikalfrequenz (kHz)	50-150	50-160	50-150	50-160	50-150	50-150
Wdh.rate 1.024x768 (Hz)	115	100	115	119	117	115
Wdh.rate 1.280x1.024 (Hz)	85	85	85	89	88	88
Wdh.rate 1.600x1.200 (Hz)	75	75	75	76	75	75
Strahlungsnorm	TCO'95	TCO'95	TCO'95	TCO'95	TCO'95	TCO'95
Anschlüsse	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub/BNC	D-Sub/BNC	D-Sub
Geometrie	74%	68%	70%	78%	78%	74%
Konvergenz	70%	68%	65%	78%	74%	65%
Bildschärfe	70%	70%	65%	82%	78%	70%
Farbbrillanz	74%	74%	70%	78%	78%	70%



Die Referenzprodukte auf einen Blick

Die Bestenliste

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte im Rahmen eines Vergleichs- oder Einzeltestes werden dabei durch einen Award hervorgehoben. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	4/99	02153-733400	DM 1.150,-	87%
ViewSonic	PT775	4/99	0800-1717430	DM 1.100,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	4/99	01805-228144	DM 800,-	81%
Elsa	Ecomo Office	4/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	4/99	0180-5121213	DM 900,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	3/99	0180-5121213	DM 1.400,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	DM 1.395,-	81%
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	DM 2.298,-	81%
Taxan	Ergovision 975	3/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	3/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	1/99	089-9579081	DM 149,-	91%
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 169,-	85%
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	DM 189,-	83%
Creative Labs	Sound Blaster PCI128	2/99	089-9579081	DM 129,-	80%
Yamaha	WaveForce 192XG	2/99	04101-303-0	DM 169,-	74%
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	DM 369,-	73%
Terratec	XLerate	5/98	02157-81790	DM 149,-	73%

2D/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	DM 349,-	90%
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	DM 349,-	89%
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	DM 359,-	88%
Hercules	Dynamite TNT	Neu	089-89890573	DM 299,-	88%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 299,-	88%
Diamond	Monster Fusion	2/99	08151-266330	DM 279,-	86%
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	DM 299,-	83%
Elsa	Victory II	2/99	0241-6065112	DM 349,-	83%
ATI	Rage Fury	2/99	089-66515-0	DM 499,-	82%
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	DM 249,-	82%
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225450	DM 299,-	82%

3D-Grafikkarten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Canopus	Pure3D II	11/98	06171-506000	DM 449,-	77%
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	5/98	089-9579081	DM 249,-	76%
Diamond	Monster 3D II X200	9/98	08151-266330	DM 389,-	76%
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225450	DM 249,-	76%
Wicked3D	featuring Voodoo2	11/98	0241-4704116	DM 299,-	76%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 149,-	86%
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM 129,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	Neu	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 279,-	86%
Logitech	WingMan Force	1/99	069-92032165	DM 299,-	86%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 129,-	82%
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	DM 49,-	80%
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Saitek	Cyborg 3D Pad	Neu	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	Neu	069-92032165	DM 69,-	75%
Thrustmaster	Rage3D	2/98	02732-791845	DM 49,-	74%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	DM 119,-	74%
Saitek	X6-33M	3/99	089-54612710	DM 49,-	72%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	DM 59,-	71%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	02732-791845	DM 229,-	85%
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	DM 349,-	82%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 215,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	Neu	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	01805-326283	DM 159,-	74%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 379,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	02732-791845	DM 399,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 379,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	DM 399,-	83%
InterAct	V4 Racing Wheel	3/99	04287-125113	DM 279,-	76%
Guillemot	Race Leader FF	12/98	0211-338000	DM 289,-	75%
InterAct	FX Racing Wheel	12/98	04287-125113	DM 99,-	74%



DEMO-CD-ROM
(PC Games für DM 9,90)

PC Games CD-ROM 4/99

INHALT

DEMOS
Brian Lara Cricket – Neue Version
Commandos: Eine Frage der Ehre
Dance eJay 2
Dead Reckoning
Field & Stream Trophy Buck
Gabriel Night 3 Trailer
Giants Trailer
id Softwares neuer Engine-Avi
Imperialism II: Age of Exploration
Links LS 99
Nice 2 – Neue Demo
Quest For Glory V: Dragon Fire
Redbaron 3D
RollerCoaster Tycoon
Sid Meier's Alpha Centauri
Silver
Superbike World Championship
The Forgotten
TOCA 2
Turok 2
Warzone 2100 Multiplayer

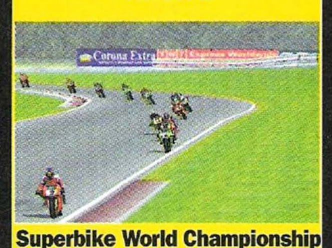
SPECIALS
GPL-Gewinnspiel
Meridian: Renaissance-Zugangssoftware
MS Internet Explorer 4.0
SubSpace-Zugangssoftware
Railroad Tycoon 2 – Heartland-Karte
Quicktime 3.0
T-Online-Zugangssoftware v1.2d
Quest For Glory 5 – Save Games
Feedback Adventure-Spiele
Lesersoftware

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:



Turok 2



Superbike World Championship

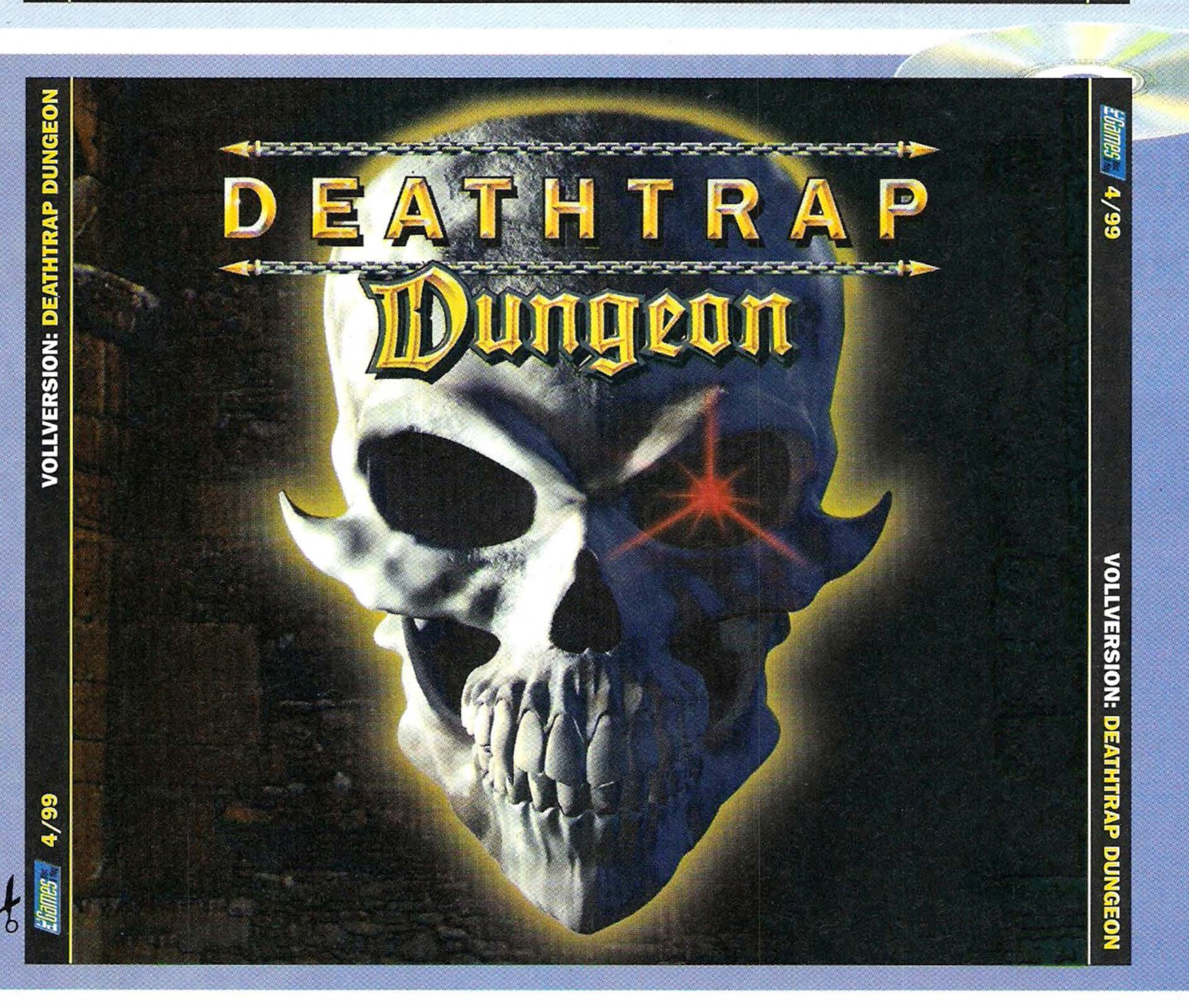
Mitsubishi Test-Software
Monitortest-Datenbank
Anleitung für Vollversion

BUGFIXES
Airline Tycoon v1.28 (deu)
Baldur's Gate v1.1.4315 (engl)
Descent 3 Demo Patch v1.1 (engl)
Down in the Dumps v6.0 (engl)
Falcon 4.0 v1.03 (deu)
Fallout 2 v1.02d Final (engl)
Forsaken v1.01 (deu)
Forsaken v1.01 (engl)
Gangsters v2.0 (engl)
Grand Touring Patch #1
Half-Life v1.0.0.8 (deu)
Half-Life Multiplayer Content
Half-Life v1.0.0.8 (engl)
Luftwaffe Commander v1.1 (engl)
Moto Racer 2 v1.34 (engl)
Need for Speed 3 Patch #3
Nice 2 Light
Nightmare Creatures v1.2a (engl)
Powerslide v1.1 (engl)
Pro Pilot 99 v1.1 (engl)
Racing Simulation 2 3Dfx v1.04 (deu)
Racing Simulation 2 D3D v1.04 (deu)
Rage of Mages Beta-Patch
Railroad Tycoon II v.1.05 (engl)
Starsiege Tribes v1.0 - 1.2 (engl
Starsiege Tribes v1.1 - 1.2 (egl)
Top Gun Hornet's Nest v1.1 (engl)
Wargasm Patch #1 (engl)
WCW Nitro Patch
WWII Fighters v1.05FG (deu)

4/99 PC Games CD-ROM

VOLLVERSION
(PC Games Plus für DM 19,80)

VOLLVERSION: DEATHTRAP DUNGEON 4/99



4/99 VOLLVERSION: DEATHTRAP DUNGEON



Tips & Tricks

Was lange währt, wird endlich gut.
Die deutsche – nicht indizierte – Version von Half-Life ist da! Wir haben für Sie das 3D-Epos komplett gelöst. Außerdem: Alpha Centauri, Quest for Glory 5 und Multiplayer-Tips zu StarCraft: Brood War.

Half-Life

INHALT 4/99



4/99

TIPS-INDEX

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	KL	01/99
Alpha Centauri	KL	04/99
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	AT, KT	07/98
Anno 1602	AT	08/98
Anno 1602 –Neue Inseln, neue Abent.	KL	01/99
Anstoss 2 – Verlängerung	AT	05/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	07/98
Baldur's Gate	AT	03/99
BattleZone	KL	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Bundesliga Manager 98	KL	10/98
Caesar III	AT	12/98
C&C 1: SVGA	KL	11/98
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
Colin McRae	AT	11/98
Commandos (Teil 1/2)	KL	08/98
Commandos (Teil 2/2)	KL, KT	09/98
Conflict: Freespace	KL	10/98
Constructor	KT	08/98
Constructor	KT	10/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	06/98
Dark Omen	KL	05/98
Dark Project – Der Meisterdieb	KL	03/99
Daytona USA Deluxe	KT	08/98
Deathtrap Dungeon	KT	08/98
Deathtrap Dungeon	KT	10/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Diablo: Hellfire	AT	05/98
Die Siedler 3 (Teil 1/2)	KL	01/99
Die Siedler 3 (Teil 2/2)	KL	02/99
Die Siedler 3 – Profitips	AT	02/99
Dune 2000	KL, AT	09/98
Dune 2000	AT	11/98
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98
Dungeon Keeper	AT	11/98
Emergency	KT	10/98
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)	AT	03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)	AT	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 3/3)	KL	05/98
F1 Racing Simulation 2	AT	12/98
Fallout	KL	06/98
Fallout	KT	09/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 98	KT	05/98
FIFA 98	KT	06/98
FIFA 99	AT	02/99
FIFA Soccer Manager	KT	04/98
Final Fantasy VII	KL	10/98
Forsaken	KL	07/98
Forsaken	KT	08/98
Forsaken	KT	10/98
Frankreich 98	AT	07/98
Frankreich 98	AT	08/98
GP 500ccm	AT	01/99
G-Police	KL	05/98
Grand Prix Legends	AT	12/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	KT	06/98
Grim Fandango	KL	01/99
Half-Life	KL	04/99
Heart of Darkness	KL	09/98
Incoming	KT	08/98
Industrie-Gigant	AT	11/98
I-War	KT	05/98
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
JSF	KT	10/98
King's Quest VIII	KL	02/99
KKND 2	AT	08/98
KKND 2	KT	10/98
Knights & Merchants (Teil1)	AT, KL	10/98
Knights & Merchants (Teil2)	KL	11/98
Kurt	AT	04/99
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lords of Magic	AT	04/98
M.A.X. 2	KT	10/98
MechCommander	AT	09/98
MechCommander	KT	10/98
Micro Machines V3	KT	10/98
Might & Magic VI	AT	07/98
Might & Magic VI	AT, KT	09/98
Might & Magic VI	KT	10/98
Monkey Island 3	KL, KT	02/98
Monster Truck Madness 2	KT	10/98
Moto Cross Madness	AT	11/98
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	KL	04/98
NBA Live 98	AT	02/98
Need For Speed 3	KL	12/98
NHL 99	AT	12/98
Nice 2	AT	01/99
Nuclear Strike	KL	04/98
Populous – The Beginning	KL	02/99
Quest for Glory 5	KL	04/99
Rainbow Six	AT	12/98
Rebellion	AT	06/98
Redline Racer	KT	10/98
Red Baron 2	KL	04/98
Rent-A-Hero	KL	01/99
Riven	KL	04/98
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT, KT	07/98
StarCraft	AT	08/98
StarCraft – Brood War	KL	03/99
StarCraft – Brood War (Multiplayer)	AT	04/99
StarCraft (Editor)	AT	08/98
StarCraft Veteranen-Kampagne	KL	09/98
StarCraft	KT	09/98
StarCraft	KT	10/98
Star Fleet Academy	KT	04/98
Star Trek: Borg	KT	08/98
SimCity 3000	AT	03/99
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider	KL	12/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL, KT	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 3	KL	02/99
Unreal	KL, KT	09/98
Unreal	KT	10/98
Urban Assault	KL	11/98
Wing Commander Prophecy	KL, KT	03/98
World League Soccer	AT	08/98
X-Files	KL	10/98
You don't know Jack	KT	07/98

* KL=Komplettlösung ▮ AT=Allgemeine Tips ▮ KT=Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen DM 20,- und DM 100,-. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch DM 1.000,- und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich würde gerne eine umfangreiche Komplettlösung zum Spiel X erarbeiten.
Bevor Sie damit beginnen und sich eventuell unnötige Arbeit machen: Fragen Sie vorher unbedingt bei unserer Tips & Tricks-Redaktion nach, ob überhaupt eine Lösung benötigt wird.
Telefon: 0911-2872-150
Telefax: 0911-2872-200
eMail: tips@pcgames.de

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als eMail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: **tips@pcgames.de** (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und eMails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips & Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/eMail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **eMail** an:
tips@pcgames.de

Komplettlösung

Half-Life

Spannende Story und packende 3D-Action schließen sich nicht aus. Kaum ein anderer Ego-Shooter hat eine dermaßen dichte Atmosphäre wie Half-Life. Da die US-Version im Dezember indiziert wurde, können wir Ihnen erst jetzt die Komplettlösung zu der freigegebenen deutschen Version liefern (USK 16).

DIE GEGNER

Facehugger
Diese Biester können mehrere Meter hoch und weit springen. Am liebsten verstecken sie sich in dunklen Nischen und Lüftungsrohren. Aus sicherer Entfernung erledigen Sie Facehugger am besten mit der 9mm-Pistole. Im Nahkampf sollten Sie zum Brecheisen greifen.



Zombie
Da Zombies sehr langsam sind, kann man sie ohne weiteres mit der Brechstange erledigen. Gehen Sie dazu nah an den Gegner heran, schlagen Sie zu und weichen zurück, sobald das Monster zum Schlag ausholt.



Firewalker
Diese grünen Aliens sind äußerst gefährlich, da sie aus der Ferne mit Elektroblitzen angreifen und im Nahkampf hart mit ihren Pranken zuschlagen. Beste Waffen: Schrotflinte, MP-5 und Magnum.



Houndeye
Houndeyes greifen meist im Rudel an. Sie brauchen jedoch einige Zeit, um ihren Elektroblitz aufzuladen. In dieser Zeit kann man die Biester mit der Brechstange verprügeln.



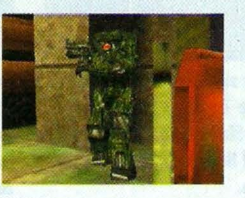
Reptil
Treffsicher speit Sie dieses Monster über große Entfernung mit Säure an und schlägt im Nahkampf mit seinem Schwanz zu. Wenn man der Säure ausweicht, kann man die Reptilien aus sicherer Entfernung mit der 9mm erledigen. Ansonsten sollten Sie zur MP-5 oder der Schrotflinte greifen.



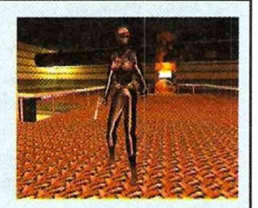
Barnacle
Heimtückisch lassen diese Viecher ihren Fangarm von der Decke hängen. Rechtzeitig erkannt, sind Barnacles völlig ungefährlich. Sollten Sie einmal am Fangarm hängen, können Sie immer noch direkt nach oben schießen. Hängt ein Barnacle niedrig, kann man ihn auch im letzten Moment mit der Brechstange ausschalten.



Roboter
Die Militärroboter arbeiten in Teams und sind schwer bewaffnet. Deckung zu suchen hilft nur bedingt, da diese Gegner auch Granaten werfen. Bleiben Sie also in Bewegung und schalten Sie einen nach dem anderen aus.



Ninja-Bots
Zweimal begegnen Sie schwarzen Ninja-Robotern. Sie sind extrem schnell, können sehr hoch springen und rücken Ihnen mit Granaten und Feuerwaffen zu Leibe. Am besten sucht man sich eine helle Sackgasse, in der man ‚auf die Gegner wartet.



Flammenmonster
Von diesen äußerst unangenehmen Monstern begegnen Ihnen zum Glück nur drei im Spiel. Obwohl man sie mit Unmengen von Granaten und Sprengstoff erledigen kann, gibt es elegantere Lösungen (siehe Komplettlösung).



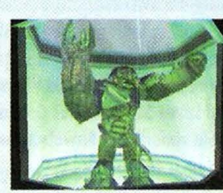
Tentakel
Tentakelarme sind äußerst gefährlich, haben aber eine Schwäche: Sie sind absolut blind und orientieren sich ausschließlich an Geräuschen. Lenken Sie die Tentakel durch Granaten ab und schleichen Sie dann im Stealth-Modus an ihnen vorbei.



„Fisch"
Dieser Wasserbewohner kann es ohne weiteres mit dem „Weißen Hai" aufnehmen. Am besten erledigen Sie das Biest mit der Armbrust oder – wenn möglich – von Land aus. Wenn Sie unter Wasser eine sichere Position unter Wasser haben, können Sie diesem Monster auch mit der 9mm zu Leibe rücken.



Grunt
Der Grunt feuert mit der Alien-Waffe und steckt jede Menge Treffer weg. Beste Waffen: Strahlenkanone oder Armbrust. Zur Not tut es auch die Magnum oder Schrotflinte.



Flugmonster
In der Alienwelt XEN wimmelt es nur so von diesen Monstern. Am leichtesten sind sie per Ionen-Gewehr zu erledigen. Oft verweilen die Flugmonster an einem fixen Punkt in großer Entfernung, dann sind sie leicht mit der Armbrust zu erledigen.



Käfer
Ähnlich wie die Facehugger sind diese Biester extrem angriffslustig und gefährlich. Sie sind sehr schnell und können kaum getroffen werden. Die beste Verteidigung ist in diesem Fall die Flucht, da die Käfer nach kurzer Zeit explodieren.





WAFFENKUNDE



1 • Brecheisen • Munition: 0 • Ladevorgang: NA
Die erste und nicht besonders schlagkräftige Waffe im Spiel. Als letzter Ausweg durchaus brauchbar, recht effektiv gegen Zombies, Facehugger und Houndeyes. Verschwenden Sie keine Munition um Kisten zu zerstören, dafür tut's auch dieses Werkzeug.

2-1 • 9mm Pistole • Munition: 18 • Ladevorgang: Mittel
Klein, schnell und treffsicher ist diese Pistole. Gut gegen Facehugger, Zombies und Reptilien. Besonderheit: Kann auch unter Wasser abgefeuert werden.

2-2 • Magnum 357 • Munition: 6 • Ladevorgang: Sehr langsam
Diese Waffe wird leicht unterschätzt. Fast jedes Monster geht nach ein bis zwei Treffern aus diesem Schießprügel zu Boden. Größter Nachteil: Nur sechs Schuß, die obendrein noch lange zum Nachladen brauchen.

3-1 • MP-5 Sturmgewehr • Munition: 50 • Ladevorgang: Mittel
Die MP-5 kann man durchaus als Standardwaffe bezeichnen. Was ihr an Wirkung fehlt, wird durch die hohe Schußrate und die große Reichweite wettgemacht. Obendrein gibt es besonders viel Munition für die Mp-5. Die zusätzlichen Gewehrgranaten sind zielgenauer, aber ähnlich effektiv wie Handgranaten.

3-2 • Schrotflinte • Munition: 8 • Ladevorgang: Sehr langsam
Auf kurze Distanz äußerst effektiv. Besonders gut gegen Firewalker. Der doppelte Schuß der zweiten Feuerfunktion macht die Waffe noch schlagkräftiger.

3-3 • Armbrust • Munition: 5 • Ladevorgang: Sehr langsam
Äußerst effektiv, fast lautlos und mit einem Zielfernrohr versehen – die Armbrust bringt so ziemlich jeden Gegner zur Strecke. Schießt auch unter Wasser.

4-1 • Bazooka • Munition: 1 • Ladevorgang: Sehr langsam
Schwere Gegner erfordern schwere Waffen. Mit der Bazooka können Panzerfahrzeuge, Hubschrauber und ganze Gegnerscharen erledigt werden. Per Ziellaser (roter Punkt) trifft das Geschoß fast immer. Per Sekundärfunktion kann man den Laser auch abschalten. Das Projektil fliegt dann nur geradeaus.

4-2 • Strahlenkanone • Munition: max. 100
Die experimentelle Strahlenkanone hat enorme Feuerkraft und muß nicht nachgeladen werden. Ein maximal gebündelter Schuß kann sogar Panzern und Helikoptern den Garaus machen.

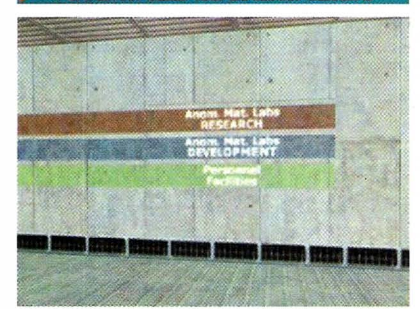
4-3 • Ionen-Gewehr • Munition: max. 100
Geringer Energieverbrauch und maximale Feuerkraft zeichnen diese Waffe aus. Eignet sich gut gegen Flugmonster.

4-4 • Alien-Waffe • Munition: 8
Mit den zielsuchenden Geschossen können Sie sogar um Ecken schießen. Die acht Projektile regenerieren sich von selbst.

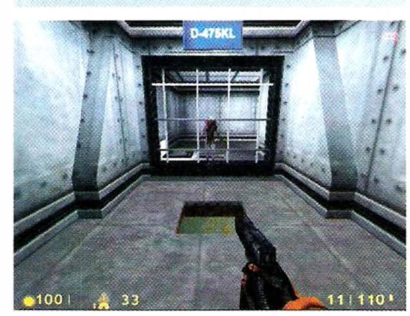
5-1 bis 5-3 • Sprengstoffe (5-4: Siehe Gegner „Käfer")
Die verschiedenen Sprengwaffen erklären sich eigentlich selbst. Zu erwähnen ist die zweite Feuerfunktion der Sprengladungen, die es erlaubt, mehrere Päckchen abzulegen und dann erst zu zünden.

KOMPLETTLÖSUNG

ANOMALE MATERIALIEN



Nach der Zugfahrt zum Arbeitsplatz müssen Sie sich zunächst Ihren Schutzanzug besorgen und sich dann im Labor melden. Die Wegweiser an der Wand leiten Sie durch das Gebäude. Im Labor folgen Sie einfach den Anweisungen des Personals.



An dieser Stelle müssen Sie durch das Loch im Boden in die Kanalisation. Dort finden Sie ein Ventil, um die Rohre zu fluten. Dank des gestiegenen Wasserspiegels können Sie auf der anderen Seite des Gitters wieder auftauchen.

UNVORHERGESEHENE KONSEQUENZEN



Besuchen Sie auf jeden Fall die Umkleidekabine, um sich Goodies aus Ihrem Spind zu holen. An diesem Lastenaufzug müssen Sie mehreren Facehuggern ausweichen. Springen Sie rechtzeitig ab, um auf den Vorsprung unten links zu gelangen.

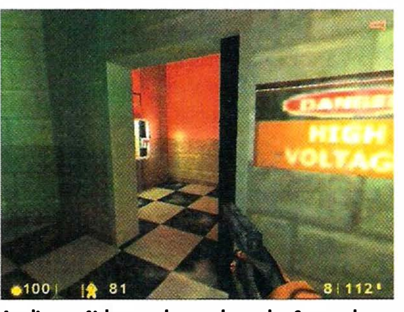


Auf dem weiteren Weg stürzt diese Brücke direkt vor Ihnen ein. Um unbeschadet auf die andere Seite zu gelangen, folgen Sie dem eingezeichneten Weg. Danach gelangen Sie an einen Kanal, den Sie auf Umwegen überqueren müssen.

BÜROKOMPLEX

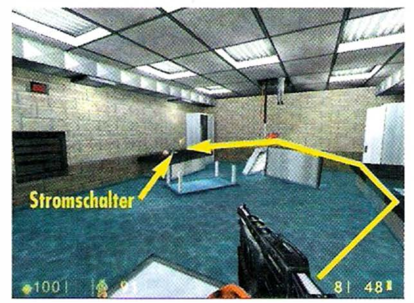


An diesem Stromkabel ist zunächst kein Vorbeikommen. Schlagen Sie den Zugang zum Lüftungsschacht auf und krabbeln Sie nach rechts. Achten Sie im nächsten Raum auf Barnacles, die unter der Deckenverkleidung lauern.

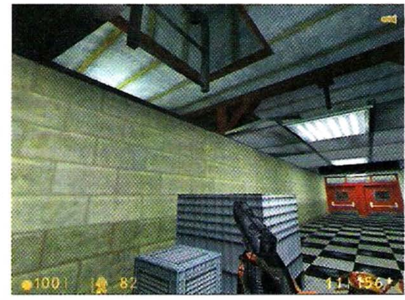


An diesem Sicherungskasten kann der Strom abgeschaltet werden. Jetzt können Sie unbeschadet am Kabel im Gang vorbei und über den Tisch durch das Fenster weiterkommen. Kümmern Sie sich dort zunächst um den Zombie im „Storage Room".

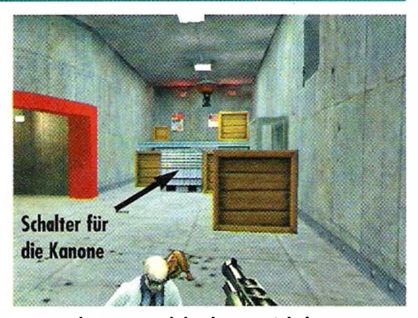
BÜROKOMPLEX



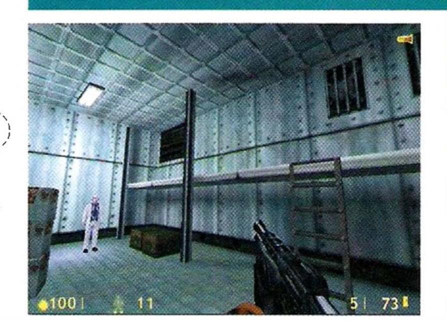
Zerschlagen Sie alle Kisten, die den Gang neben dem „Storage Room" blockieren, um an die Schrotflinte zu gelangen. Danach geht's durch diesen gefluteten Raum. Vorsicht: Das Wasser steht unter Strom! Hinter dem Gitter geht's dann weiter.



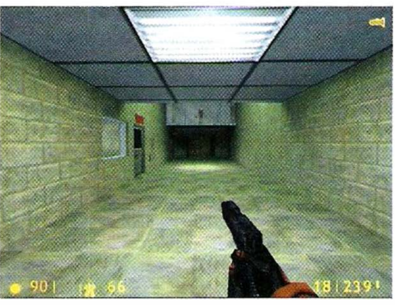
Über die Dachverkleidung gelangen Sie in diesen Gang. Schieben Sie die Kisten unter das zweite Loch und steigen Sie die Leiter hinauf. So gelangen Sie in den nächsten Raum, in dem eine Selbstschußanlage auf alles schießt, was sich bewegt.



Die Autokanone wird durch einen Schalter unter dem Podest abgestellt. Nutzen Sie die Kisten als Deckung. Wenn Sie die Kisten zu einer „Brücke" zusammenschieben, können Sie vom Schacht aus bis zum Podest und dem Heilungsapparat klettern.



Nach kurzer Zeit kommen Sie in einen Kühlraum. Vorsicht: Reptilien und Facehugger lauern Ihnen auf. Stellen Sie den Lastenzug an. Über diese Leiter gelangen Sie auf die Regale und eine Öffnung, durch die Sie auf den Lastenzug springen können.



Durch das Lüftungssystem gelangen Sie in diesen Gang. Im Büro links gibts noch einige Goodies. Ein waghalsiger Sprung in den Aufzugschacht am Ende des Ganges bringt Sie über mehrere Leitern hoch zur Fahrstuhlkabine.

FEIND IN SICHT

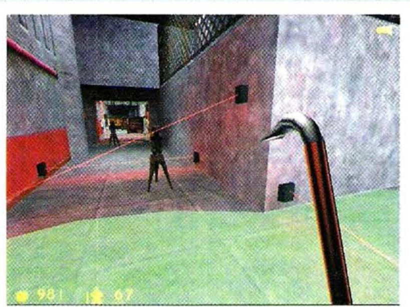
Im folgenden Level bekommen Sie es mit dem Militär zu tun. Die Roboter agieren im Team, sind sehr zielsicher und werfen mit Granaten um sich. Achten Sie besonders auf die Selbstschußanlagen, die hier an jeder Ecke aufgestellt sind. Eine direkte Berührung und ein Gang durch die roten Laser aktivieren diese Verteidigungsanlagen. Ein direkter Treffer aus der Schrotflinte legt die Auto-MGs lahm.

Tips:

1. Facehugger, Reptilien und Barnacles haben es nicht nur auf Sie, sondern auch auf die Roboter abgesehen. Versuchen Sie dies zu Ihrem Vorteil zu nutzen.
2. Um Munition brauchen Sie sich kaum zu sorgen. Die Roboter hinterlassen Ihnen jede Menge davon.
3. Feuertüren lassen sich nicht wieder öffnen.



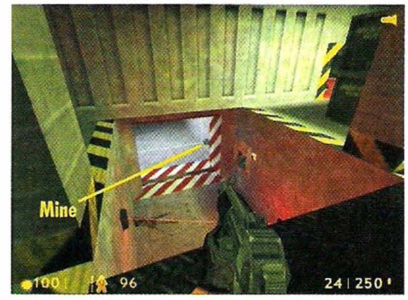
Gleich zu Anfang stoßen Sie auf die erste Auto-MG. Suchen Sie Deckung hinter den Kisten. Das Piepsen der Anlage zeigt an, daß sie aktiv ist. Nach einiger Zeit schalten sich die MGs automatisch ab, was Ihnen mehr Zeit zum Angriff gibt.



Vorsicht: Nasser Boden! Wer hier unbedacht losrennt, landet schnell im Abgrund. Die Laser für die beiden MGs lassen sich geschickt umgehen. Einfacher ist es jedoch, wenn Sie beide schnell hintereinander mit gezielten Schüssen ausschalten.



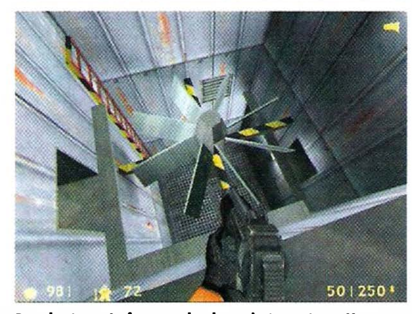
Nachdem Sie mit dem ersten Roboter Kontakt hatten, gelangen Sie an eine Kreuzung. Der Weg nach links ist mit Minen versperrt. Rechts kommen Sie zu diesem Förderband. Über weitere Bänder gelangen Sie zu einem verschanzten Roboter.



Der Roboter, der sich hinter der Sandsackbarriere versteckt, gilt es schnell auszuschalten. Von der Brücke aus können Sie sich dann um die Auto-MGs und die Mine kümmern. Wenn die Mine explodiert, müssen Sie schnell durch die Feuertür!

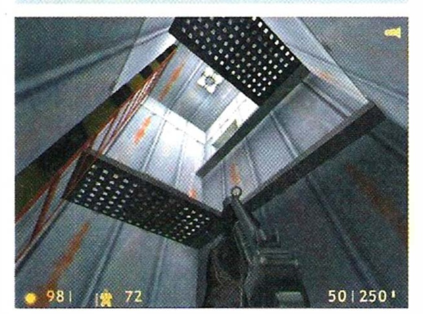


Nach ausgedehnten Feuergefechten mit dem Militär gelangen Sie endlich an die Oberfläche. Schalten Sie schnell die ersten Roboter aus und rennen schnell zum Bunkereingang. Ein Hubschrauber bombardiert dieses Gebiet. Ein Kampf ist aussichtslos!



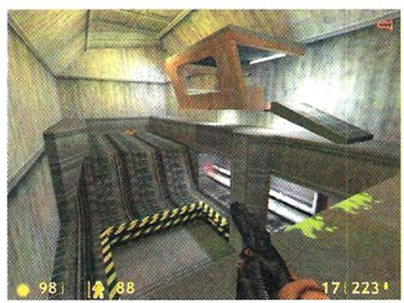
Durch einen Lüftungsschacht geht's weiter. Kümmern Sie sich nicht um die Roboter, die sich vom Hubschrauber abseilen. An diesem Ventilator ist Vorsicht geboten. Nutzen Sie die schmalen Absätze, um nicht zerkleinert zu werden.

FEIND IN SICHT

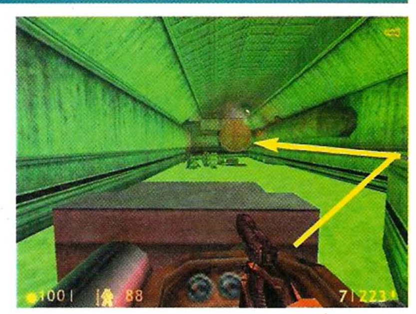


Durch das Lüftungssystem kommen Sie an einige vorher unereichbare Räume, in denen wertvolle Munition liegt. In diesem Schacht kommen Sie letztendlich wieder am Levelanfang heraus und erhalten neue Anweisungen von einem Kollegen.

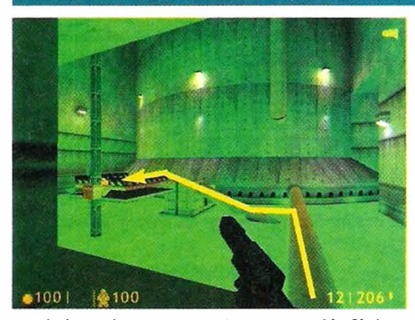
EXPLOSIONSKRATER



Nachdem Sie die Barriere durchschlagen und sich um die Facehugger und das Reptil gekümmert haben, geht es mit dem massiven Lastenaufzug abwärts. Unten besteigen Sie sofort den Zug und fahren den Gang entlang bis zur Schranke.



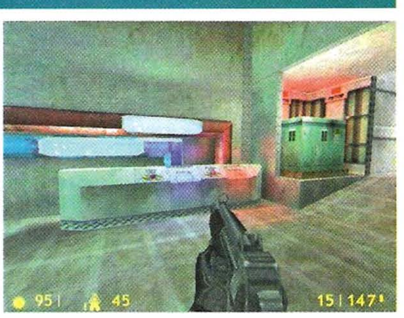
Jenseits der radioaktiven Pampe lauert ein Reptil auf Sie. Wenn Sie rechtzeitig vor der Schranke den Zug zum Halten bringen, können Sie zu Fuß zu den Rohren gelangen. Ansonsten werden Sie samt Zug mitten in die gefährliche Flüssigkeit katapultiert.



Durch das Röhrensystem gelangen Sie schließlich zu dieser Halle. In dem radioaktiven Schleim scheinen sich die Reptilien sehr wohl zu fühlen. Ignorieren Sie die Monster einfach und nehmen Sie gleich den Aufzug nach oben.



Das große Silo wird von drei Tentakelarmen bewacht. Mit Granaten lassen sich die Arme ablenken und gleichzeitig lästige Kisten und Bretter zerstören. Schleichen Sie zunächst zur mittleren Tür, um Sauerstoff- und Treibstoffzufuhr zu aktivieren.



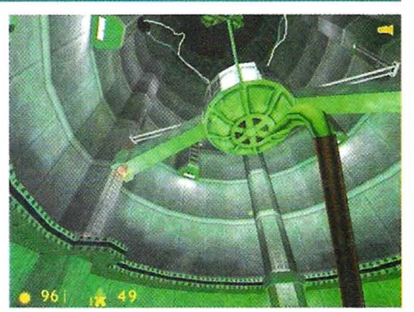
Folgen Sie den blauen und roten Rohren, bis Sie zum „Fuel Room“ kommen. Da der Raum verschlossen ist, müssen Sie durch das Röhrensystem auf der gegenüberliegenden Seite der Tür. Endlich am Ziel, können Sie Fuel und Oxygen anschalten.



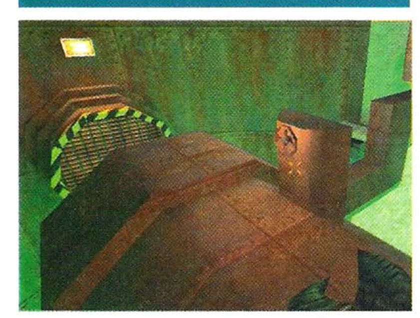
Zurück bei den Tentakeln geht's durch die untere Tür im Silo zum Stromgenerator. Benutzen Sie die Kisten aus dem folgenden Raum, um über diese Pfütze eine Brücke zu bauen. Auf dem Rückweg wird das Wasser unter Strom stehen!



An dieser Stelle können Sie einen Fahrstuhl nach unten nehmen, der jedoch auf halber Höhe abstürzt. Deshalb nehmen Sie lieber gleich die Leiter an der Außenwand, die Sie durch einen gewagten Sprung vom Geländer aus erreichen.



Über die Transportplattform und die Leitern gelangen Sie auf den Generator. Aktivieren Sie die Schalter und kehren Sie dann zu den Tentakeln zurück. Im Kontrollraum können Sie die Biester jetzt rösten. Weiter geht's durch das Loch im Siloboden.



Nachdem Sie sich die Magnum bei den Überresten der Tentakel geholt haben, gelangen Sie über eine Reihe von Rohren zu diesem Punkt. Durch das Rad wird die Röhre verlängert. Durch die Öffnung geht's dann weiter, bis Sie in einen Raum stürzen.

ENERGIE

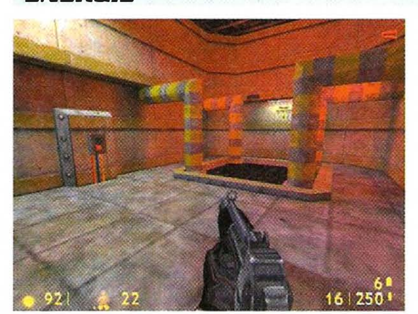


In dieser Halle wütet ein Flammenmonster. Laufen Sie direkt zur Tür gegenüber, solange das Monster noch abgelenkt ist. Hier müssen Sie sich zunächst mit einigen Firewalkern herumschlagen, bevor Sie sich auf den Weg zum Generator machen.

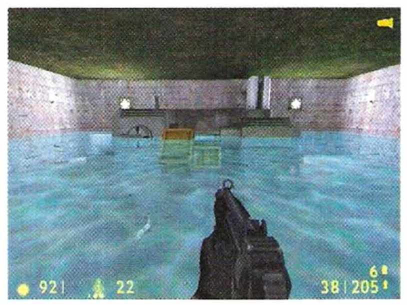


Unterhalb der eingestürzten Brücke geht es zum Generator. Sie müssen durch ein Giftsilo nach oben. Dort wimmelt es nur so von Robotern. An diesem Punkt angekommen, müssen Sie sich gegen eine kleine Armee von Robotern zur Wehr setzen.

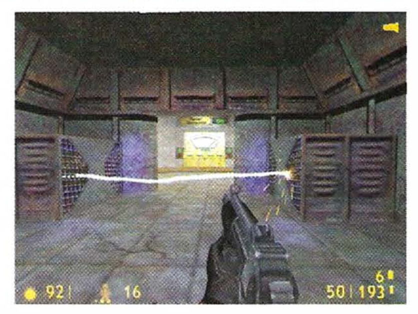
ENERGIE



Dieser Fahrstuhl führt Sie direkt zum Generator. Lassen Sie die Plattform jedoch zunächst alleine herunterfahren. Die untere Ebene ist übersät mit Haftminen, die Sie von oben zerstören sollten. Über den Steg unten geht's zum Generator.



Sie stoßen auf eine Wendeltreppe. Gehen Sie zuerst ganz nach unten. Der Raum ist überflutet und die Pumpe wird durch einige Kisten blockiert. Zerschlagen Sie die Kisten, damit die Pumpe wieder arbeiten kann. Danach geht's ein Stockwerk rauf.



Jetzt können Sie den linken Generator wieder in Betrieb nehmen. Passen Sie auf die Elektroblitze zwischen den Kisten auf! Kehren Sie nun zur Haupthalle zurück, in der immer noch das Flammenmonster sein Unwesen treibt.

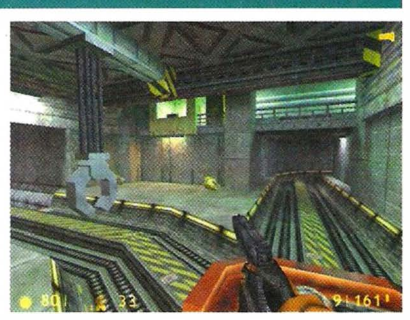


Laufen Sie ohne Umwege zum Travoraum (siehe erster Screenshot). Das Flammenmonster nimmt sofort die Verfolgung auf. Rennen Sie schnell auf die Empore und legen dann den Schalter um. Die Blitze aus dem Trafo erledigen das riesige Monster.

AUF SCHIENEN

Mit dem Zug kommen Sie jetzt über die Weiche in ein ausgedehntes Schienensystem.

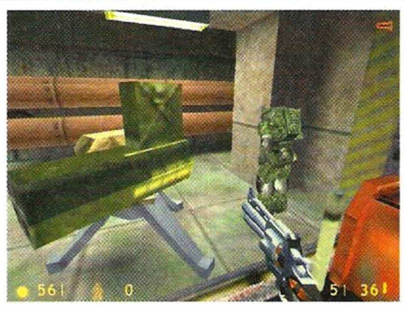
Tips:
1. Fahren Sie langsam! Achten Sie auf herunterfallende Brocken und Stromkabel.
2. Der Führerstand bietet ausgezeichnete Deckung, wenn man sich dahinter hinkniet.
3. Weichen werden mit einem Schuß auf den Pfeil umgestellt. Fahren Sie eine Strecke erst einmal ab, ohne die Weichen zu stellen. Schauen Sie sich die Strecken genau an! Sie sehen zwar verwirrend aus, sind aber eingentlich recht simpel.
4. Halten Sie vor unübersichtlichen Stellen an und erkunden die Gegend zu Fuß. Oft führt eine Fahrt auf dem Zug direkt in einen Hinterhalt!



Dieser Haken versperrt den Weg. Erst später werden Sie im Kontrollraum das Hindernis entfernen können. Steigen Sie ab jetzt an jeder Haltestelle aus und schauen sich um. ihr Ziel ist das Raketensilo am Ende des Schienennetzes.



Mehrmals treffen Sie auf diese äußerst gefährlichen MG-Nester. Zum Glück haben die Geschütze einen beschränkten Schwenkradius, so daß man in den toten Winkel neben dem Nest sprinten und den Roboter am Abzug erledigen kann.



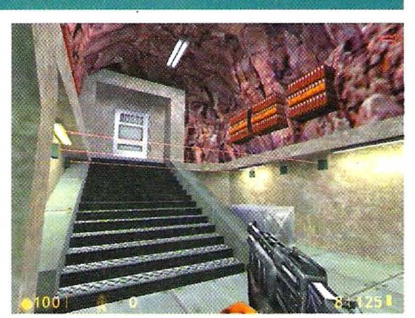
Zweimal werden Sie sogar mit Raketenwerfern beschossen. Die Raketen können Sie jedoch nicht treffen, wenn Sie auf dem Zug in die Hocke gehen. So kommen Sie nah genug an das Geschütz heran, um den Roboter dahinter auszuschalten.



Nachdem Sie mit dem zweiten Zug in einer Sackgasse gelandet sind, kommen Sie zu diesen unzerstörbaren Kisten. Hier kommen Sie mit dem „Sprung aus der Hocke" hinüber (während des Sprungs die „Ducken"-Taste drücken).

MG-Nest

Kurz nachdem Sie auf den dritten Zug gewechselt sind, kommen Sie zu diesem Hinterhalt. Wenn Sie die Kisten zerschießen, entdecken Sie die Roboter. Schalten Sie diese aus, bevor Sie sich mit einer Granate um das MG-Nest rechts kümmern.



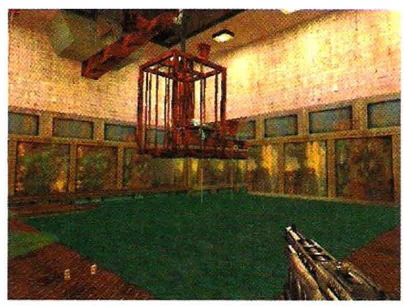
Nach schier endloser Zugfahrt und erbitterten Kämpfen kommen Sie zu dieser verminten Tür. Über eine Kiste in der Ecke können Sie neben der Treppe die Sperren überwinden. Jetzt können Sie im Kontrollraum die Rakete zünden.

FESTNAHME



Wenn Sie das Schloß an dem Gitter zerschlagen, treiben die Fässer nach oben und ermöglichen es Ihnen, aus dem Wasser zu kommen. Durch einen überfluteten Gang geht es dann weiter. Achten Sie auf Türen und das Gitter im Boden (Goodies!).

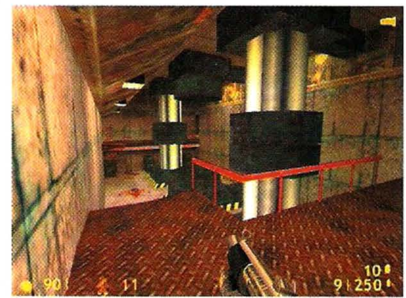
FESTNAHME



In diesem Becken lauert ein Fisch-Monster. Durch den Gang hinten kommen Sie zum Käfig, von dem aus Sie das Biest mit der 9mm erledigen können. Unter Wasser müssen Sie ein Gatter aufkurbeln, um weiterzukommen.



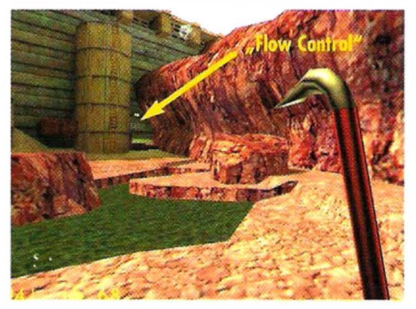
Passen Sie auf diesen Stegen besonders gut auf! Im Wasser warten zwei Monster nur darauf, daß Sie abrutschen. Mit einem Sprung kommen Sie über die Lücke im Steg und durch das Loch im Gitter zu einem Raum mit drei mächtigen Kolben.



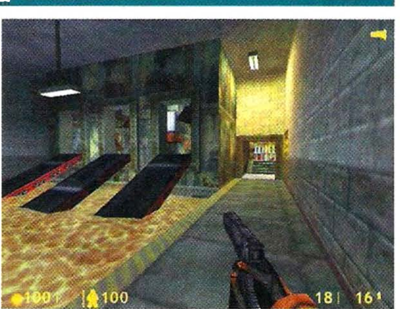
Auf der oberen Ebene können Sie die Kolben in Bewegung setzen und mit einigen Sprüngen auf die gegenüberliegende Seite gelangen. Wem das zu nervig ist, der kann auch eine Kiste nach unten schieben und so an die Leiter kommen.

In dieser Lagerhalle treffen Sie auf mehrere Ninjas. Sind diese erledigt, können Sie per Handrad im oberen Teil die Tür „Surface Access" öffnen. Dann werden Sie überwältigt, Ihrer Waffen entledigt und in eine Müllpresse geworfen.

RÜCKSTANDSVERARBEITUNG



Nachdem Sie über den Müll in der Presse nach oben geflüchtet sind, gelangen Sie durch ein Rohr im Boden nach draußen. Drehen Sie an dem Rad mit der Beschriftung „Flow Control" und klettern Sie so schnell wie möglich die Leiter am Silo hinauf.



Legen Sie den mittleren der drei Hebel um, damit alle Bänder nach oben laufen. Im Kontrollraum, hinter Ihnen, können Sie die Stampfer abstellen. Jetzt müssen Sie schnell genug auf das mittlere Band springen, um weiterzukommen.

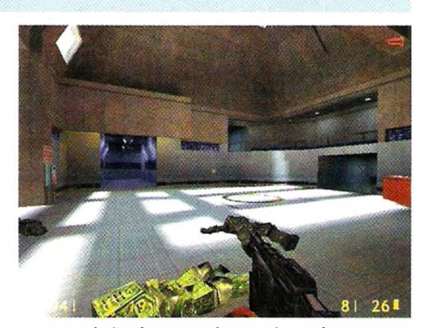


Springen Sie immer auf das Band unter sich. Sobald Sie auf diese parallel laufenden Bänder stoßen, müssen Sie sich auf das linke fallen lassen. Die Mine im folgenden Schacht schalten Sie mit einer Sprengladung aus.

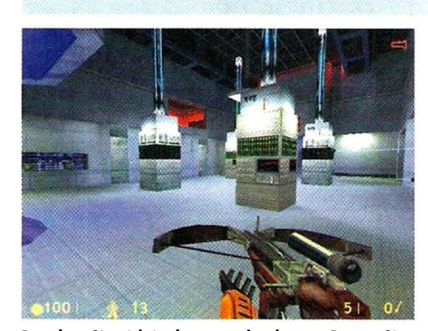
FRAGWÜRDIGE ETHIK



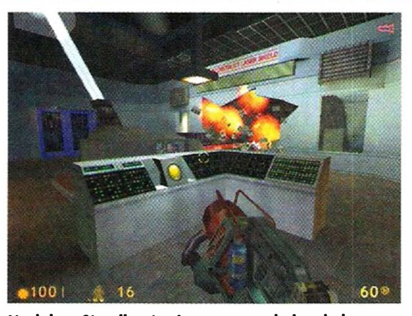
Nach der Irrfahrt durch die Aufbereitungsanlage kommen Sie durch ein Bodengitter in einen Käfig voller Houndeyes. Ein Schuß auf den Kontakt öffnet die Tür. Sie gelangen in einen Raum mit einem Grunt, vor dem Sie am besten flüchten.



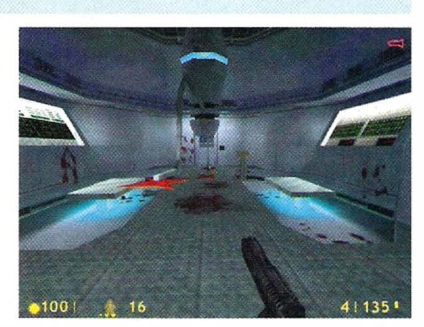
Die Haupthalle der Versuchsanstalt wird von Robotern bewacht. Zusammen mit dem Wachmann erledigen Sie die Verteidiger und kommen so wieder an eine MP-5. Über die Empore geht es weiter zu einem großen Raum voller Computer.



Begeben Sie sich in den rot erleuchteten Raum. Sie sollten den Zugang mit Haftminen sichern. Von oben schießen Sie nun auf die Minen an der Tür. Roboter und Grunts liefern sich daraufhin einen erbitterten Kampf.



Nachdem Sie alle vier Laser angeschaltet haben, können Sie in diesem Raum einen gebündelten Laserstrahl abfeuern. Wenn Sie die Kiste aus der Ecke so verschieben, daß die Schutzwand nicht herunterfährt, wird die Wand zerstört.

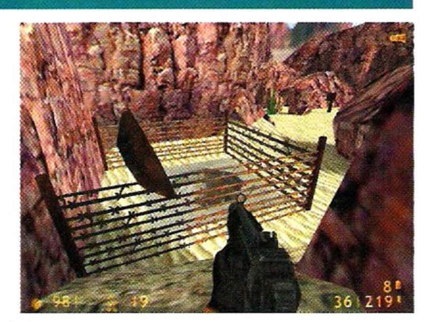


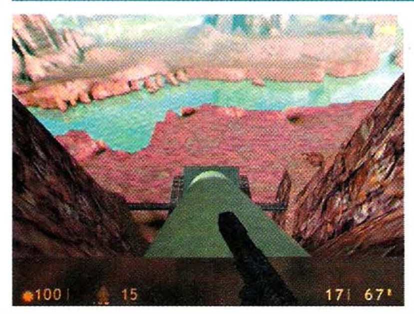
Durch das Loch in der Wand gelangen Sie eine Ebene nach unten. Endlich haben Sie die Wissenschaftler gefunden. Nachdem diese Maschine abgestellt ist, folgen Ihnen die Wissenschaftler zurück zur Haupthalle und öffnen die Tür nach draußen.

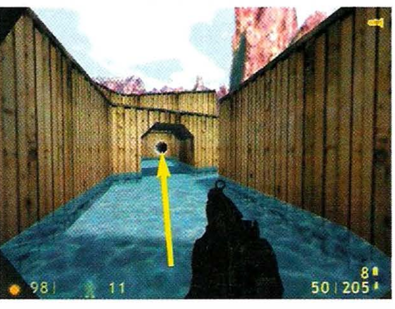
OBERFLÄCHENSPANNUNG

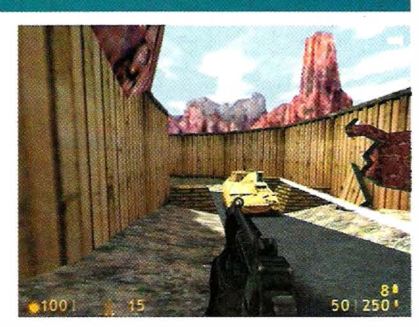

Sie können den Heli mit zwei vollen Salven aus der Strahlenkanone abschießen. Springen Sie dann ins Wasser und schwimmen Sie zum Turm. Dort müssen Sie den Schalter betätigen, um unter Wasser durch ein Gitter auf die andere Seite zu kommen.


Hier lauern Ihnen einige Roboter auf. Im Turm müssen Sie das „Storm Drain Hatch" öffnen. Suchen Sie in dieser Umgebung unbedingt die Ecken und Kanten ab, um versteckte Munition und Erste-Hilfe-Kästen zu finden.

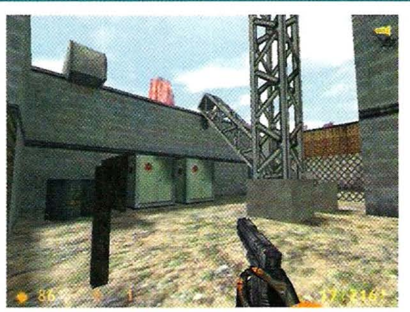

Umgehen Sie die Minen außen auf der flachen Anhöhe. Minen bringen Sie am besten durch Granaten oder großzügiges Sperrfeuer zur Explosion. Durch diese Luke gelangen Sie in einen Tunnel, der an einer hohen Klippe endet.

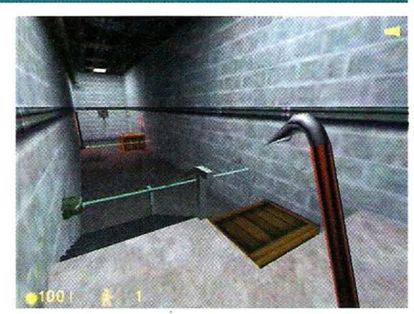

Viele Gegner lassen sich hier aus großer Entfernung mit der Armbrust erledigen. An diesem Rohr müssen Sie sehr vorsichtig herunterrutschen. Den Kampfhubschrauber schießen Sie mit der Bazooka ab. Über die Leitern geht es erneut in einen Tunnel.

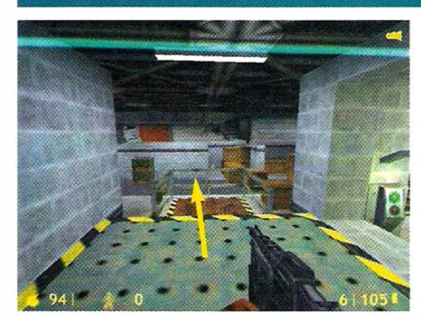

Durch die Ausgänge können Sie einige Roboter unbemerkt mit der Armbrust erledigen. Durchqueren Sie hier das Wasser. Durch die Öffnung gegenüber kommen Sie hinter dem Panzer heraus, den Sie mit einigen Bazookaschüssen erledigen.


Hinter dem Tor wartet gleich der nächste Panzer auf Sie. Sie können in der Deckung der Kisten nah heran. Hier können Sie nicht getroffen werden. Durch das Loch in der Wand kommen Sie noch zu einigen gut bewachten Goodies.

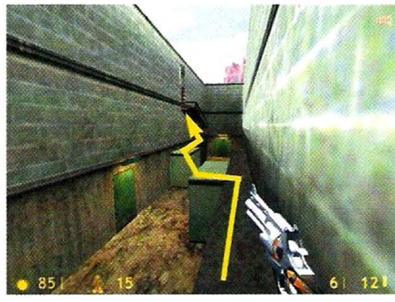

Achten Sie unbedingt auf diese Scharfschützen! Sie sind am besten mit der Bazooka, einer gut platzierten Granate oder der Gewehrgranate zu erledigen. Das folgende Minenfeld müssen Sie mit Sperrfeuer oder einer Granate unschädlich machen.


Wenn Sie den Generator zerstören, können Sie über den umgestürzten Mast auf das Dach der Lagerhalle klettern. Dort finden Sie ein Loch, aus dem dunkler Rauch aufsteigt. Lassen Sie sich in den Raum darunter fallen.


Das gesamte Gebäude ist mit Minen gespickt. Sie dürfen keine einzige zur Explosion bringen, da sonst das ganze Gebäude in die Luft fliegt. Nutzen Sie hier die Kiste, um an dem Laser vorbeizukommen.


Zerstören Sie zuerst die Kiste auf dem Aufzug. Jetzt können Sie im Kontrollraum den Schalter betätigen – der Aufzug fährt hoch. Mit einem gut gezielten Sprung schaffen Sie es, auf den Fahrstuhl in der Raummitte zu kommen.

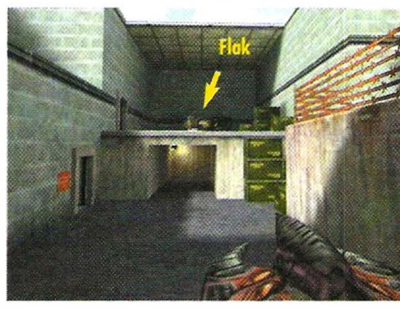

Hier werden Sie Zeuge, wie ein Alien abgesetzt und kurz darauf vom Militär bombardiert wird. Wer hier schnell genug ist, der kann die Straße entlanglaufen und sich rechts in Sicherheit bringen, noch bevor der Panzer auftaucht.


Im Lagerhaus finden Sie einen Wachmann, der die Tür zu einem Munitionslager öffnet. Um auf das gegenüberliegende Gebäude zu kommen, müssen Sie durch das Fenster auf den Sims klettern. Vom Sims schaffen Sie es dann zu der Leiter.

OBERFLÄCHENSPANNUNG



Auf diesem Landeplatz bekommen Sie es zunächst mit zwei Grunts zu tun. Roboter werden von dem kreisenden Hubschrauber abgesetzt. Lassen Sie erst die Roboter gegen die Aliens kämpfen, bevor Sie den Heli vom Himmel holen.

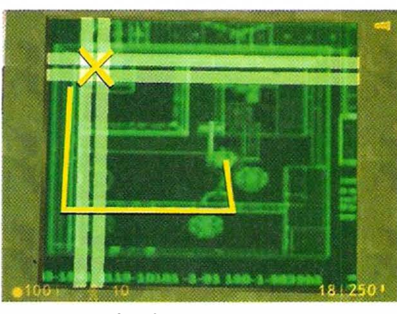


Wenn der Wachmann vom Munitionslager noch lebt, können Sie ihn durch die Tür am Ende des Ganges holen, damit er die Sicherheitstür für Sie öffnet. Ansonsten klettern Sie über die Kisten zur Flak und schießen das Tor auf.



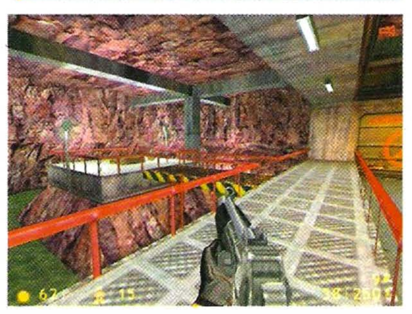
Durch einen Lüftungsschacht geraten Sie in diese Garage. Sobald Sie die Tür öffnen, explodiert die Wand. Mit der Hebebühne kommen Sie nach draußen, wo nochmals ein Geschütz steht. Zerschießen Sie das Tor direkt vor der Kanone.

An diesem Gebäude liefert sich das Militär einen erbitterten Kampf mit den Aliens. Warten Sie erst einmal ab. Über das Sprungkissen kommen Sie aufs Dach und müssen sich zum Wachmann vorkämpfen, der Ihnen den Weg zur Tiefgarage öffnet.

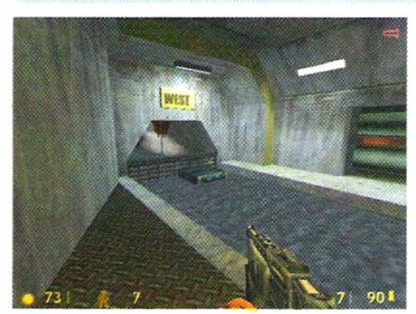


Ignorieren Sie das Flammenmonster. Sie müssen draußen per Sprungkissen über die Mauer und auf das Silo kommen. Per Luftangriff machen Sie den Weg frei und laufen dann auf der Mauer entlang den eingezeichneten Fluchtweg.

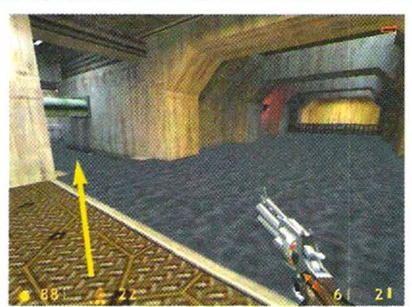
VERGISS FREEMAN



Nachdem Sie die Halle von Aliens gesäubert haben, kommen Sie an eine Gabelung. Links gibt es nur gut bewachten Nachschub, rechts geht es weiter zu diesem Tunnelausgang. Öffnen Sie das Schott und klettern Sie nach unten in die Kanalisation.



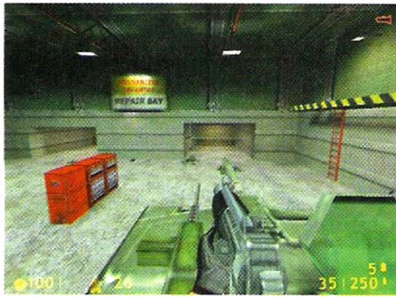
Mit Hilfe der Kiste läßt sich das Gitter überwinden. Kümmern Sie sich jedoch vorher um den Barnacle. Sie gelangen jetzt zu einem großen Becken (nächster Screenshot), das von einem Fischmonster bewohnt wird.



Mit einem Satz sind Sie im linken Gang in Sicherheit: Hier kann das Fischmonster nicht hin. Nachdem Sie unter der Walze durchgetaucht sind, kommen Sie auf der anderen Seite zu einem Schacht voller Munition, der nach oben führt.

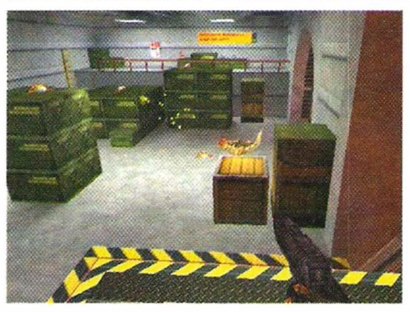


Spätestens jetzt wissen Sie, wofür die ganze Bazooka-Munition gedacht war. Ein Kampfpanzer versperrt den Ausgang. Kümmern Sie sich jedoch erst um die Roboter und suchen Sie hinter den Felsen Deckung, bevor Sie den Panzer zerstören.

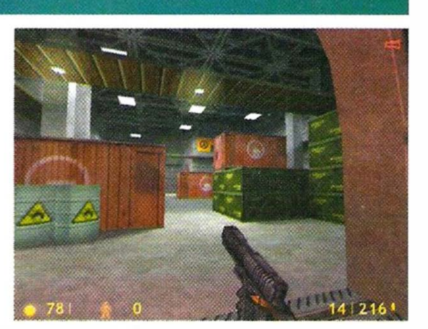


Eine Auto-MG und einen Aufzug weiter kommen Sie zur „Repair Bay''. Durch das offene Schott am Panzer können Sie die Kanone abfeuern. Die Aliens machen Sie dann mit der MG fertig. Hinter der Tür warten noch eine Alienkanone und einige Grunts.

LAMBDA KERN



Mit dem Fahrstuhl geht es samt LKW nach unten. In dem Lagerraum wimmelt es nur so von Facehuggern. Am sichersten sind Sie auf dem Dach des LKW. Der weitere Weg führt Sie in eine riesige Lagerhalle, in der es auffällig still ist...

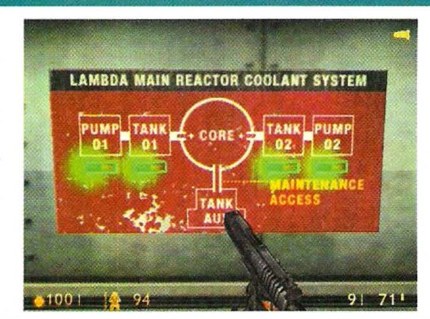


Ein zweites und letztes Mal werden Sie von Ninjas heimgesucht. Nutzen Sie Haftminen und Gewehrgranaten, um die Gegner auszuschalten. Am besten stellt man sich in eine helle Ecke und wartet dort. Im offenen Kampf haben Sie kaum eine Chance.

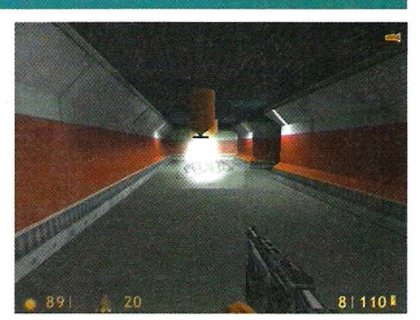
LAMBDA KERN



Über einen Fahrstuhl in der hinteren rechten Ecke der Lagerhalle kommen Sie zu einem Tunnel. Sie müssen sich hier mit einigen Grunts auseinandersetzen, bevor Sie sich auf den Weg zum Lambda-Kühlsystem machen können.



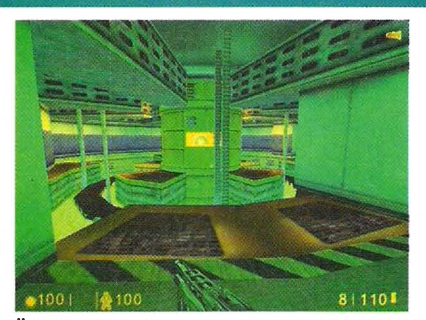
Um weiterzukommen, müssen beide Pumpen angestellt werden. Durch den Zusatztank können Sie dann direkt in den Kern tauchen und dort die Ventile öffnen und so nach oben zu schwimmen. Die gute Beschilderung hilft, sich hier zurechtzufinden.



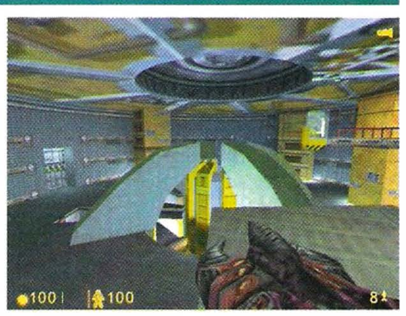
Nachdem Sie sich an den Elektroblitzen des Reaktors vorbeigeschlichen haben, kommen Sie in die oberen Etagen. An dieser Stelle können Sie die Gegner im Gang mit Wasserdampf unschädlich machen.



Die Gänge 2, 4 bringen Sie jeweils eine Etage höher. Port 3, 5 und 8 führen zu Lagern mit Goodies. Meiden Sie auf jeden Fall die Portale 1, 6 und 9. Achten Sie beim Ebenenwechsel darauf, daß Sie auch auf der Plattform landen und nicht stürzen!



Über die drehenden Blöcke und den Steg gelangen Sie zu zwei Schaltern an der Außenseite, die das Schott in der Mitte öffnen. Über den Teleporter gelangen Sie in einen anderen Teil des Komplexes. Eine Leiter führt Sie schließlich zum LEVEL A.



Während der Wissenschaftler das Portal öffnet, wird er von Flugmonstern angegriffen. Lenken Sie die aufmerksamkeit auf sich und schießen Sie so viele Monster wie möglich ab. Sobald der Kollege das Kommando gibt, hüpfen Sie in das offene Portal.

XEN

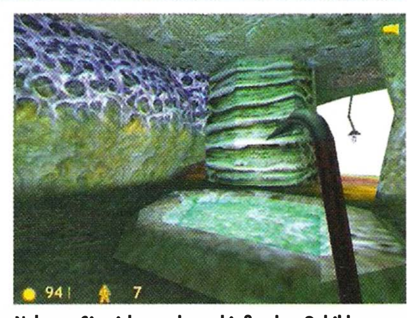
Die Erde haben Sie jetzt ein für allemal verlassen. Auf der Parallelwelt Xen ist es äußerst wichtig, mit der Munition hauszuhalten.

Tips:

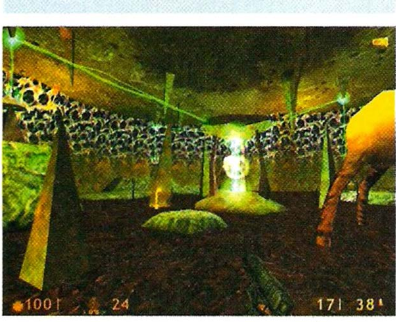
1. Sie brauchen hier oft den „Long Jump". Sie müssen aus der Hocke springen und während des Sprungs die „Ducken"-Taste wieder loslassen. Üben Sie den Sprung im „Gefahrenkurs".
2. Nutzen Sie die Alienkanone so viel wie möglich, um wertvolle Kugeln zu sparen!
3. Pfützen mit grünlich schimmernder Flüssigkeit heilen Sie. Merken Sie sich die Standorte, um immer wieder Lebensenergie zu tanken.
4. Vorsicht in der Alienfabrik! Die großen Fässer sind die Bruteier von Grunts. Passen Sie also auf, wo Sie hinschießen!



Mit mehreren „Long Jumps" müssen Sie sich hier von einer Plattform zur nächsten hangeln. Sie landen schließlich auf einer großen Insel. Über die Stacheln am Rand gelangen Sie in die untere Ebene der großen Plattform.



Nehmen Sie sich vor den schießenden Gebilden an der Decke in Acht! Durchsuchen Sie jeden Winkel, um versteckte Goodies zu finden. Durch mehrere Nischen gelangen Sie in die Mitte der schwebenden Plattform.



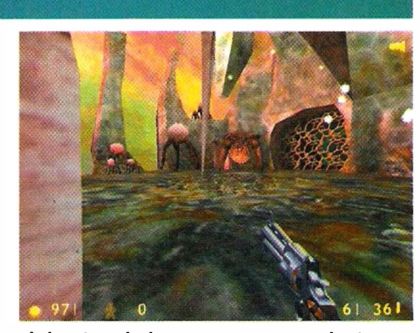
Sie müssen die drei kleinen Podeste benutzen, die sich daraufhin öffnen. Danach zerschlagen Sie das Netz mit den Diamanten. So öffnet sich der Teleporter. Auf der anderen Seite bekommen Sie es mit dem Spinnenwesen Gonarch zu tun.

GONARCHS VERSTECK

Gonarch ist ein Spinnenwesen, das Sie mit weißer Säure bespuckt und obendrein noch kleine weiße Spinnen ausspuckt.

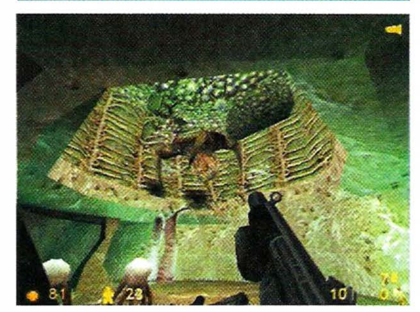
Tips:

1. Gonarch ist nur an seinem großen Gebärsack verwundbar.
2. Weichen Sie den Baby-Spinnen am besten aus, während Sie mit Gonarch kämpfen. Später können Sie die kleinen Biester mit der Brechstange bekämpfen.
3. In allen drei Stufen von Gonarch's Versteck gibt es eine Heilungspfütze. Im ersten Teil auf einer kleinen Insel, im zweiten in einem versteckten Loch im Boden und im letzten Teil in dem Loch, das sich nach Gonarchs Vernichtung im Boden auftut.



Bleiben Sie unbedingt in Bewegung, um der Säure und den Spinnenbabies auszuweichen. Nach einigen Treffern durchbricht Gonarch das Netz. Folgen Sie ihm! In der folgenden „Arena" sollten Sie das Versteck im Boden nutzen und von unten angreifen.

GONARCHS VERSTECK

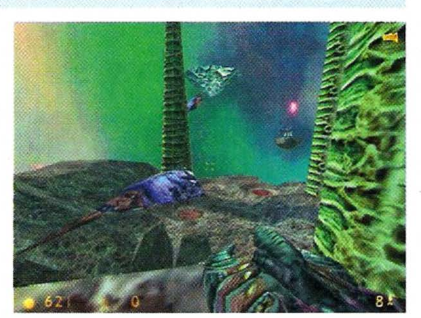


Im letzten Teil von Gonarchs Versteck befinden Sie sich unter dem Biest. Auch hier müssen Sie in Bewegung bleiben. Nach mehreren direkten Treffern bricht Gonarch durch das Netz und wird von der Alien-Pflanze ausgeschaltet.

EINDRINGLING



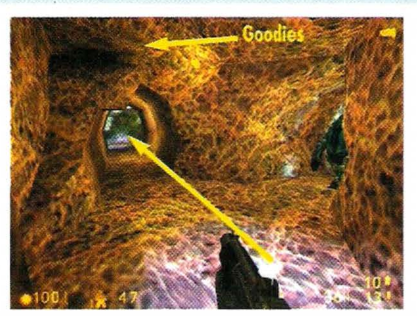
Hinten rechts auf der Plattform ist ein Höhleneingang mit einer Heilungspfütze. Erledigen Sie so viele Gegner wie möglich, bevor Sie sich ins Innere vorwagen. Am Ende der Höhle kommen Sie an einen der Masten, mit dem Sie in die Höhe fahren.



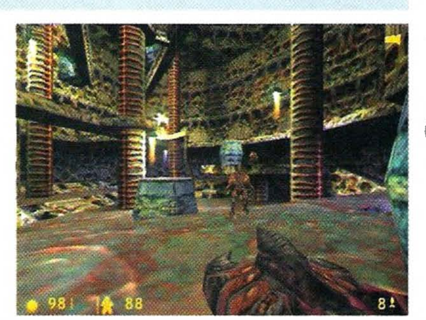
Sie müssen wieder einmal über mehrere Plattformen springen, bis Sie kurz vor der Oberfläche auf den blauen Rochen springen können. Dieser trägt Sie bis zu der Teleporterinsel auf der anderen Seite. Passen Sie auf Firewalker und Flugmonster auf.



Über den umgestürzten Pfeiler gelangen Sie zu einer Heilungspfütze und einer Höhle. Sie müssen am Ausgang der Höhle auf die gegenüberliegende Seite in eine andere Grotte laufen. Dort befindet sich hinter einer Steinbarriere ein Flammenmonster.



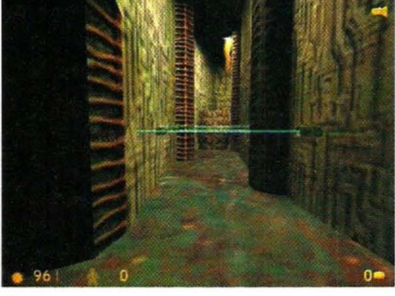
Locken Sie das Monster aus seinem Versteck und gehen Sie auf der gegenüberliegenden Seite in Deckung. Das Monster läuft raus und Sie können in die Höhle laufen. Links kommen Sie über eine Schlucht zu einigen Tentakeln.



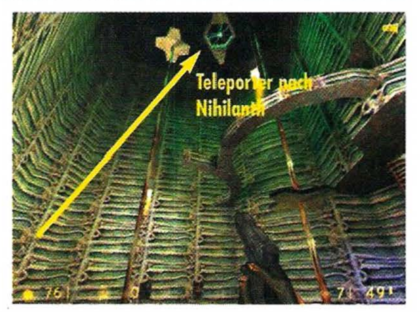
An den Tentakeln vorbei kommen Sie zum Teleporter, der Sie direkt in die Alienfabrik bringt. Zunächst werden Sie nicht angegriffen. Über den Aufzug gelangen Sie auf die Förderbänder, die Sie in den nächsten Teil bringen.



In der Alienfabrik gibt es keine Heilungspfützen, sondern diese Heilungskammern. Untersuchen Sie in der Fabrik besonders die dunklen Ecken. Oft finden Sie gescheiterte Kollegen, die Ihnen Munition und Ausrüstung hinterlassen haben.



Dieser Gang ist am Ende mit Grunt-Eiern versperrt. Am besten spicken Sie den Gang mit Haftminen und Sprengladungen, um die frisch geschlüpften Grunts gleich wieder zu beseitigen. Ihr Weg führt Sie in eine große Halle mit Aufzügen.



Gehen Sie in Deckung, um sich aus sicherer Entfernung um die Flugmonster zu kümmern. Vorsicht: Überall verstecken sich Firewalker. Durch die roten Löcher an der Seite gelangen Sie in einen Nebenraum mit vielen Gegnern und Munition.

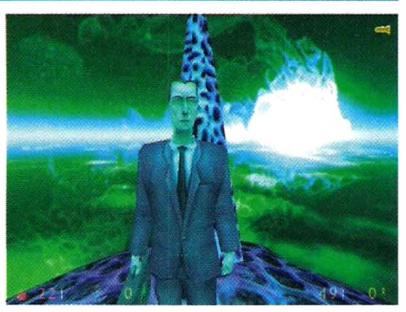
NIHILANTH



Schon wieder müssen Sie Ihre Sprungkünste unter Beweis stellen. Auf der großen Plattform erwartet Sie der Sprung zum Endgegner. Laden Sie ein letztes Mal alle Waffen durch und betreten Sie dann den Teleporter.



Nihilanth wird von drei gelben Stacheln an der Außenwand der Halle beschützt. Zerstören Sie diese und bleiben Sie hinter den Zacken in Deckung. Weichen Sie den Blitzen und den Teleporterkugeln aus, die das Monster auf Sie schleudert.



Nach etlichen Treffern öffnet sich der Kopf des Wesens. Per Sprungkissen können Sie direkt über das Monster springen und direkt in seinen Kopf schießen. Durch den Teleporter gelangen Sie zum Ende.

Florian Weidhase ■

Komplettlösung

Alpha Centauri

Unter der Federführung von Sid Meier knüpft Alpha Centauri nahtlos an die Geschichte von Civilization 2 an. Im Kampf um die Macht im All helfen wir Ihnen mit unseren Tips und Szenario-Lösungen weiter.

Wahl der Gruppierung

Die Wahl einer Gruppierung sollten Sie je nach angestrebtem Sieg treffen. Einen ökonomischen und diplomatischen Sieg erreichen Sie am schnellsten und effektivsten mit Morgan Industries. Seine Stärke liegt in wirtschaftlichem Wachstum und dem Abschließen von Verträgen und Pakten. Die Universität und die Pazifisten dagegen eignen sich hervorragend für einen transzendenten Sieg. Sie erlangen schneller wissenschaftliche Erkenntnisse als andere Gruppierungen. Die Basen der Universität besitzen außerdem schon von Anfang an Netzwerk-Knoten. Der Sieg durch Eliminierung aller gegnerischen Gruppierungen läßt sich am einfachsten mit dem Kollektiv und den Gläubigen umsetzen. Beide verstehen es, ihr Volk mit harter Hand zu führen, wobei die Gläubigen sogar einen +25%-Bonus bei allen Angriffen besitzen. Vergessen Sie jedoch nicht: Fast alle Einheiten und Basis-Einrichtungen setzen technologischen Fortschritt voraus. Wenn Sie sich z. B. für die Gläubigen entscheiden, sollten Sie darauf achten, die spezifischen Minuspunkte durch Forschungseinrichtungen auszugleichen. Ein Kampf ohne technisch fortgeschrittene Waffen endet sonst oft in einer Niederlage.

Erkunden und Besiedeln:

Auch wenn Ihre Hauptbasis zunächst ungeschützt bleibt, ist es wichtig, mit der aktiven Einheit die nächste Umgebung zu erkunden. Untersuchen Sie dabei die Unity-Kapseln, die über den Planeten verteilt sind. Auch wenn sie manchmal Psycho-Viren aufscheuchen, bergen sie oft Technologien, Energie oder Bodenschätze.

Die Gouverneurs-Funktion ist für Einsteiger eine gute Hilfestellung. Eine manuell gesteuerte Produktion ist jedoch wesentlich effektiver, da ein Gouverneur nur für seine eigene Basis handelt. Sie können ihm zwar eine Richtung vorgeben, aber Sie selbst haben einen größeren Einblick in Finanzen bzw. wissenschaftlichen Stand Ihrer Basen. Schalten Sie den Gouverneur aus und lassen Sie vor allem zu Beginn des Spiels mehrere Koloniekapseln bauen. Je mehr Basen Sie schon frühzeitig errichten, desto schneller wächst Ihre Kolonie zu einem riesigen, unschlagbaren Imperium heran. Wichtig bei dem Plazieren von Basen ist vor allem, daß so viele Bodenschätze wie möglich in den Radius der Basis fallen. Sie haben Vorrang, auch wenn sich Radien dabei überschneiden sollten. Außerdem verringern Sie die Ineffizienz und verkürzen Wege, wenn Sie die Basen nah beieinander plazieren.

Sollten Sie im Verlauf des Spiels ein demokratisches Modell oder den Freien Markt wählen, kosten alle Einheiten pro Runde ein Mineral. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie Ihre Umgebung erkundet haben. Denn wenn Sie viele Einheiten haben, erfordern diese hohe Unterstützungs-Aufwendungen – und bringen Drohnen mit sich.

Damit Basen über eine Größe von 6 oder 7 hinauswachsen, bedarf es „Former"-Einheiten. Sie machen das Terrain fruchtbar und erhöhen den Gewinn von Energie und Mineralien aus dem Boden. Lassen Sie mindestens die Hälfte der Basen schon frühzeitig Former produzieren, die dann auch Nachbarbasen ausbauen. Im Vordergrund sollte dabei immer die verbesserte Nahrungsproduktion stehen. Eine Basis, die nur Minen beschäftigen kann, gewinnt nicht an Größe und wird niemals so effektiv Minerale abbauen wie eine Basis mit vielen Farmen.

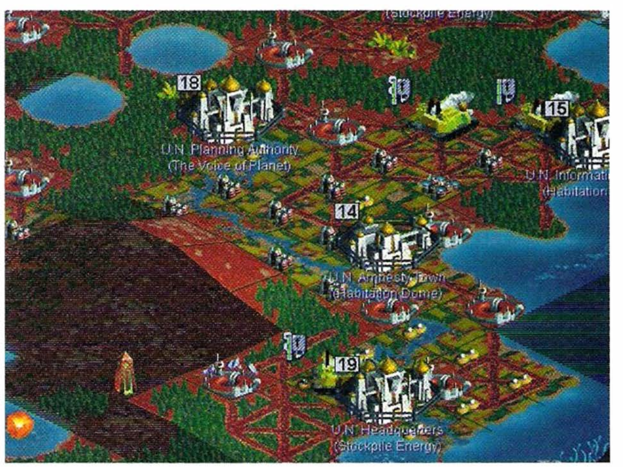
Wissenschaft und Forschung:

Auch wenn Sie nichts anderes als die Eroberung gegnerischer Städte anstreben, dürfen Sie die Forschung nicht vernachlässigen. Es macht keinen Sinn, eine Armee von schlecht ausgerüsteten Einheiten aufzustellen, wenn sie dann durch eine Handvoll gegnerischer Truppen besiegt wird. Grundsätzlich sollten alle Basen über wissenschaftliche Einrichtungen verfügen. Zudem verhelfen Geheimprojekte zu weiteren technologischen Fortschritten.

Die Forschungspriorität sollten Sie auf keinen Fall auf alle vier Zweige verteilen: Sie ergründen damit zwar von jedem Fachgebiet etwas, erlangen aber keinen klaren Vorsprung. Und ge-



Treffen Sie die Wahl der Gruppierung sorgfältig: Sie sollte Ihrer Spielstrategie entsprechen.



Former machen das Land fruchtbar und lassen Ihre Basen zu einem Imperium heranwachsen.

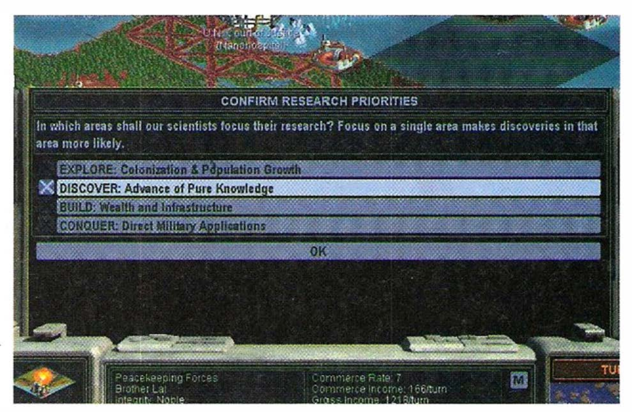
rade der Vorsprung gegenüber einer anderen Gruppierung bringt Sie in eine Machtposition. Je nachdem, auf welchen Sieg Sie hinsteuern, sind es die Kombinationen von Forschen und Bauen oder Kampf, die am meisten Erfolg versprechen. Ein anderer Weg, an Technologien zu kommen, ohne sie zu erforschen, ist der Tausch mit anderen Gruppierungen. Da jede Gruppierung andere wissenschaftliche Ziele verfolgt, schließen sich im Austausch Ihre technologischen Lücken. Außerdem erfahren Sie, wie weit Ihre Gegner sind, und können abschätzen, ob ein Krieg Erfolg hätte oder ob ein Bündnis ratsamer ist.

Bauwesen und Wohlstand:

Bauen Sie jedes Gebäude, das nichts kostet. Bis auf die Druckkuppel gibt es keine Einrichtung, die Ihre Basen in negativer Weise beeinflussen könnte. Jedoch kosten gerade die wichtigen Forschungseinrichtungen und Wohnkomplexe viel Energie. Um diese finanzieren zu können, sollten Sie zumindest ein Gleichgewicht zwischen den Wartungs-Aufwendungen und dem Energie-Einkommen schaffen. Achten Sie stets darauf, mindestens ein Drittel der Basen Energielager, Baufarmen und hybride Wälder bauen zu lassen. Währenddessen können die anderen Basen wissenschaftliche Labore produzieren und damit den Fortschritt vorantreiben. Überschüssige Energie sollten Sie nach Möglichkeit der Forschung zukommen lassen. Verändern Sie dazu die prozentuale Verteilung zwischen Ökonomie, Psycho und Labors.

Krieg:

Bevor Sie gegen eine der Gruppierungen eine Vendetta aussprechen, sollten Sie entsprechend vorbereitet sein. Angriff ist die beste Verteidigung, aber ohne Verteidigung geht es nicht. Denn während Sie feindliche Basen einnehmen, findet der Gegner Ihre Stützpunkte schutzlos vor und nimmt sie möglicherweise ein. Sie benötigen also sowohl für den Kampf als auch für Ihre Verteidigung eine große Menge an Einheiten. Den wissenschaftlichen Fortschritt dürfen Sie beim Aufstellen einer Armee auf keinen Fall vernachlässigen. Je fortgeschrittener Ihre Waffen und Ihre Verteidigung sind, desto schwieriger ist es, Sie zu schlagen. Achten Sie außerdem auf eine lückenlose Verteidigung Ihrer Basen: Nur so ist im Krieg die Stabilität Ihres Imperiums gewährleistet.



Konzentrieren Sie Ihre Forschung auf ein bis maximal zwei Gebiete gleichzeitig.



Wählen Sie soziale Modelle, die Ihre Spielstrategie unterstützen und sich gegenseitig ergänzen.

Als Angriffstaktik empfiehlt sich folgender Trick: Greifen Sie mit starken Luft-, Artillerie- oder Schiffseinheiten große, taktisch wichtige Städte an. Wenn diese schutzlos geworden sind, können Sie mit bereits geschickt plazierten Einheiten ungehindert Städte einnehmen. Haben Sie das Kerngebiet des feindlichen Imperiums erobert, so ist der Gegner meist hilflos und muß sich ergeben.

Soziale Modelle:

Im Verlauf des Spiels erhalten Sie verschiedene soziale Modelle zur Auswahl. Durch geeignetes Kombinieren erzielen Sie einige Boni für Ihre Spielstrategie. Sich ergänzende Ziele sind z. B. der Polizeistaat und die Machtstrategie. Beide vergeben Boni für Unterstützung und die Polizei wird außerdem in ihrer Moral bestärkt. Konflikte können entstehen, wenn Sie z. B. sowohl Wachstum als auch eine umweltfreundliche Verwendung von Ressourcen anstreben. Die demokratische Regierung und die grüne Ökonomie behindern sich gegeneinig, da sie gegensätzliche Ziele verfolgen. Das



Behalten Sie das Verhältnis von Energie-Einkommen und -Aufwendungen im Auge.



Soziale Unruhen lassen sich mit Transzendenten und Erholungsgebieten entschärfen.



Geheimprojekte verschaffen Ihnen wirtschaftliche, militärische und ökologische Vorteile.

Ergebnis ist, daß Sie im Bereich Wachstum weder Plus- noch Minuspunkte haben. Effizienter ist es jedoch, Pluspunkte bewußt auszunutzen und Minuspunkte zuzulassen. Soziale Modelle, die Sie nicht verfolgen, sind für die Punkteverteilung kaum von Interesse.

Drohnen:

Vorsicht ist geboten, wenn sich in einer Basis immer mehr Bürger zu Drohnen entwickeln. Sie stiften Unfrieden und behindern Produktion und Forschung einer Basis, wenn ihre Anzahl die der Talente übersteigt. Gründe dafür können schnelles und starkes Wachstum von Basen, Kriege oder soziale Modelle sein. In der Regel lassen sich Aufstände mit Erholungsgebieten und Holo-Theatern auflösen. Ärzte, Empathen und Transzendente leisten zusätzlich gute Arbeit, indem sie die aufständischen Bürger beschwichtigen. Das soziale Modell aufgrund von Drohnen zu verwerfen ist daher meist nicht nötig.

Geheimprojekte:

Nachdem Sie die Landkarte erkundet und einige Basen errichtet haben, sollten Sie produktionsstarke Basen an Geheimprojekten arbeiten lassen. Zu den nützlichsten gehören das Human-Genom-Projekt und die virtuelle Welt. Sie fördern bereits zu Beginn Forschung und Zufriedenheit der Bürger – und damit eine stabile Grundlage für ein Imperium. Scheuen Sie sich nicht, die letzten Runden für die Fertigstellung zu erkaufen, wenn es darum geht, einer Gruppierung zuvorzukommen. Auch ein Verkauf von bereits gebauten Einrichtungen kann dabei Mittel zum Zweck sein. Beachten Sie: Gerade die Phase, in der Sie Gruppierungen entwickeln, Land einnehmen und Basen bauen, ist besonders kritisch. Die Macht verteilt sich schnell, während im späteren Verlauf die Hierarchie mehr oder weniger festgelegt ist. Haben Sie diesen Vorsprung einmal errungen, wird er Ihnen das ganze Spiel hindurch erhalten bleiben.

Beachten Sie, daß für die Bewertung Ihres Sieges Geheimprojekte zu den Punkten zählen, die am einfachsten zu erreichen sind. Nicht selten liegen die Punkte für die Bevölkerung sogar weit darunter.

Diplomatie:

Je weiter sich Ihre Gebietsgrenzen ausdehnen, desto mehr kommen Sie in Kontakt mit gegnerischen Gruppierungen. Wenn Sie Krieg vermeiden möchten, sollten Sie wissen, wie Sie mit den unterschiedlichen Charakteren umgehen müssen. Der Austausch von Wissen hat einen äußerst positiven Einfluß auf das Erwirken von Verträgen und Pakten. Stärke beweisen Sie, wenn Sie nicht sofort auf die Bittstellungen bzw. Forderungen eingehen. Verlangen



Als Planeten-Gouverneur haben Sie das letzte Wort bei wichtigen Entscheidungen.

Sie Technologien, die die Gruppierung nicht von sich aus anbietet. Sie sind meistens weiter fortgeschritten und damit nützlicher. Oft kommt es vor, daß Technologien gefordert werden, ohne daß Ihnen ihrerseits eine angeboten wird. Schlagen Sie statt dessen vor, der Gruppierung die Technologie für Energie zu verkaufen. Dies ist immer noch besser, als Forschungsergebnisse ganz ohne Gegenwert preiszugeben.

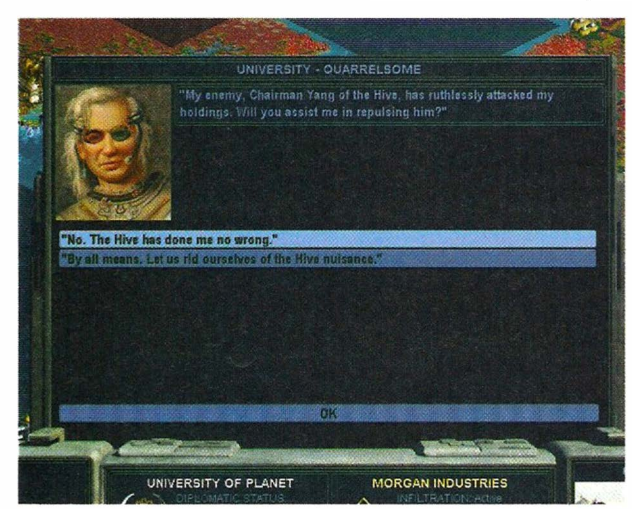
Mit der Erforschung der „Centauri-Empathie" erhalten Sie die Möglichkeit, im Planeten-Konzil mit allen Gruppierungen zu kommunizieren. Streben Sie baldmöglichst die Wahl zum Planeten-Gouverneur an. Sie ist mehr als nur eine Formalität, denn sie bewirkt einen deutlichen Anstieg im Handelsvolumen. Außerdem sichert sie Ihnen doppelt so viele Stimmen bei der Durchsetzung oder Ablehnung von Vorschlägen.

Siege:

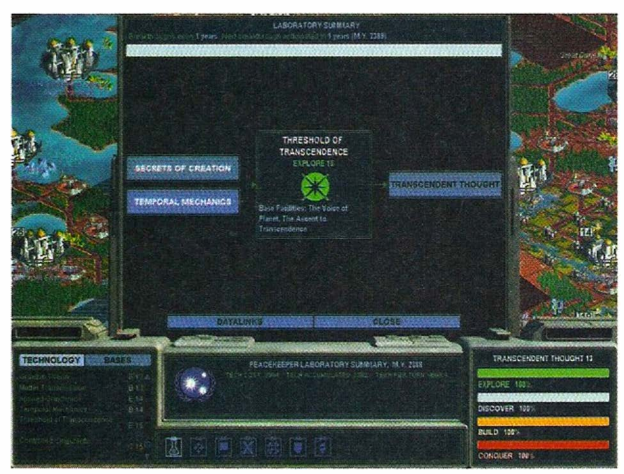
Die Herrschaft über Alpha Centauri können Sie auf vier verschiedene Arten erlangen. Für jeden Sieg werden unterschiedlich hohe Punkte verteilt. Wenn Sie z. B. eine möglichst hohe Punktzahl anstreben, empfiehlt sich ein Sieg durch Transzendenz. Die wenigsten Punkte dagegen erhalten Sie für den Sieg durch Eroberung.

SIEG DURCH EROBERUNG

Die Eliminierung aller gegnerischen Gruppierungen macht Sie zum alleinigen Herrscher über Alpha Centauri. Dieser Sieg ist meist nur mit einem großen Imperium zu erringen, das viele militärische Einheiten unterstützt. Achten Sie im sozialen Modell besonders auf ein schnelles Wachstum, fördern Sie die Industrie und stärken Sie die Moral Ihrer Einheiten. Gruppierungen gelten



Militärisch einflußreiche Gruppierungen erweisen sich als ideale Paktbrüder.



Hohe Technologien bleiben meist Gruppierungen mit einem Bonus auf Forschung vorbehalten.

auch als eliminiert, wenn sie vor Ihnen kapituliert haben.

DIPLOMATISCHER SIEG

Die Wahl zum Oberbefehlshaber führt Sie zum diplomatischen Sieg. Voraussetzung ist die „Homo Superior"-Technologie. Außerdem müssen Sie zu einer der beiden Gruppierungen gehören, die die meisten Stimmen hat. Gewinnen können Sie nur mit einer Mehrheit und daher ist es notwendig, mit den gegnerischen Gruppierungen Pakte zu schließen. Ein einfacher Vertrag bringt keine der Gruppierungen dazu, Sie zu wählen. Auch das Umstimmen gelingt in den wenigsten Fällen: Die Ernennung könnte folgenschwere Konsequenzen haben, die nicht mit Energie oder Technologien aufzuwiegen sind. Der erste Schritt sollte ein Ausbau der militärischen Macht sein. Vor allem schwache Gruppierungen suchen einen Pakt mit einer starken Gruppierung. Grund dafür ist, daß sie einer großen militärischen Macht nicht gewachsen sind und im Kriegsfall fürchten müßten, eliminiert zu werden. Außerdem hoffen sie auf militärische Unterstützung gegen ihrerseits gegnerische Gruppierungen. Sie sollten jedoch vorrangig mit starken Gegnern Pakte schließen. Vergessen Sie nicht: Ein Pakt löst gleichzeitig auch eine Vendetta mit einer anderen Gruppierung aus. Und wenn diese nicht allzu stark ist, ist ein Krieg mit hohen Verlusten kaum zu erwarten. Wurden Sie zum Oberbefehlshaber erwählt, könnten sich Anführer dem Willen des Konzils widersetzen. Dies ist der Fall, wenn Sie Greueltaten verübt oder des öfteren eine Gruppierung heimtückisch hintergangen haben. In diesem Fall ist die einzige Lösung die Eliminierung der rebellischen Gruppierungen.

WIRTSCHAFTLICHER SIEG

Der wirtschaftliche Sieg ist Ihnen gelungen, wenn Sie den Energiemarkt unter Ihre Kontrolle gebracht haben. Sie benötigen dazu die Menge an Energie, mit der Sie jede verbleibende Basis auf dem Planeten durch Gedankenkontrolle beherrschen könnten. Die Schwierigkeit liegt darin, daß mit wachsender Größe aller Bevölkerungen auch die Einheiten an notwendiger Energie steigen. In einer großen Zivilisation ist die notwendige Menge an Energie kaum noch realisierbar. Setzen Sie Ihre Prioritäten in den Bereich der Forschung, denn je früher Sie die „Planetare Ökonomie" entdecken, desto früher können Sie einen Versuch wagen. Bevor Sie sich für die Kontrolle des Energiemarktes entscheiden, werden Sie über die notwendige Energiemenge informiert. Verfügen Sie bereits über die benötigte Menge an Energie, sollten Sie abwägen, Ihr Imperium erst noch weiter auszubauen: Punkte für Geheimprojekte und Bevölkerungszahlen machen in der Schlußbewertung mehr aus als Punkte für einen wirtschaftlichen Sieg.
Während des Versuchs erhalten die gegnerischen Gruppierungen einen bestimmten Zeitraum, um Ihr Hauptquartier einzunehmen. Damit würde Ihr Sieg scheitern. Rüsten Sie daher Ihr Hauptquartier sowie angrenzende Basen mit Verteidigungseinrichtungen und genügend militärischen Einheiten aus.

SIEG DURCH TRANSZENDENZ

Die meisten Punkte erhalten Sie für einen Sieg durch Aufstieg zur Transzendenz. Voraussetzung ist der Bau des Geheimprojektes „Die Stimme des Planeten". Mit dessen Errichtung kann jede der Gruppierungen den „Aufstieg zur Transzendenz" bauen.

Die Stärke Ihres Imperiums sollte vor allem in der Forschung liegen, da die „Schwelle zur Transzendenz"-Technologie eine der höchsten ist. Daneben sollten Sie kurz vor Beenden der „Stimme der Planeten" über eine sehr produktionsstarke Basis und eine große Menge an Energie verfügen. Ist der Kampf um das letzte Geheimprojekt entfacht, muß alles sehr schnell gehen. Ordnen Sie die Nahrungsproduktion unter, selbst wenn es zu einer Unterversorgung kommt. Stellen Sie alle anderen Basen auf „Energie speichern" um und kaufen Sie so viele Produktionsrunden, wie Sie können. Errichten Sie als erste Gruppierung das Projekt, haben Sie den Sieg durch Transzendenz gewonnen.



Bewertet wird Ihr Sieg außer nach Geheimprojekten, Technologien, Energie und Bevölkerung auch nach Schwierigkeitsgrad.



SZENARIO-LÖSUNGEN

SINGLE PLAYER FUN

Ziel dieser Mission ist es, sich innerhalb von 100 Jahren mehr Gebiet einzuverleiben als die anderen Gruppierungen.

1. Sie starten mit zwei kleinen, aber stabilen Basen. Produzieren Sie ausschließlich Koloniekapseln, um mit neuen Basen Ihr Imperium zu vergrößern.
2. Schicken Sie das Erkundungsfahrzeug jeweils so weit in eine Richtung, bis Sie auf Markierungen stoßen. Sie kennzeichnen die Grenzen. Befehlen Sie Koloniekapseln zur Errichtung neuer Basen dorthin. Je mehr Land Ihnen gehört, desto länger dauert es, sie zu entsenden. Lassen Sie daher nur die Basen im Grenzgebiet Koloniekapseln herstellen. Um deren Wachstum anzutreiben, befehlen Sie Former aus den Hauptbasen dorthin.
3. Wenn Sie auf andere Gruppierungen treffen, sollten Sie sich um Frieden bemühen. Ein Kampf könnte die Größe Ihres Territoriums gefährden. Weichen Sie deshalb in eine andere Richtung aus.



Vergrößern Sie Ihr Gebiet, indem Sie an den Grenzen neue Basen errichten.

LAND RUSH

Errichten Sie bis 2180 so viele Basen wie möglich. Die Gruppierung mit den meisten Basen gewinnt.

1. Das Kolonisieren gestaltet sich insofern schwierig, als Ihnen zu Beginn der Mission zwei Basen gehören, die sehr klein sind. Sie produzieren nur wenige Mineralien und Nahrungsmittel.
2. Manche Gruppierungen haben bereits gesellschaftliche Modelle entwickelt. Setzen Sie z. B. die Planwirtschaft ein, hat das einen äußerst positiven Einfluß auf die Wachstumsrate Ihrer Basen.
3. Wenn eine Koloniekapsel mehr Einwohner aufnimmt als angesiedelt sind, löst sich die Basis auf. Da die Zeit aber bis 2180 knapp bemessen ist, können Sie nicht so lange warten, bis Ihre Basen über die Bevölkerungsgröße 1 hinauswachsen. Neben Koloniekapseln sollten Sie unbedingt auch Former bauen, die Land fruchtbar machen und damit das Wachstum der Basen beschleunigen. Ein bis zwei Farmen reichen allerdings völlig aus. Einerseits wachsen die Basen nicht so schnell heran, andererseits brauchen vor allem neu errichtete Basen einen Bevölkerungsschub, um nicht sofort wieder verlassen zu werden.
4. Vergessen Sie nicht, daß die Anzahl der Basen Priorität gegenüber dem günstigeren Standort hat. Halten Sie sich nicht lange mit der Suche nach Ressourcen auf, sondern plazieren Sie die Basen möglichst nahe bei den anderen. Ob die Radien dabei übereinanderliegen, ist völlig nebensächlich.



Bei einer Bevölkerungsgröße von 1 wird die Basis bei dem Bau einer Koloniekapsel wieder verlassen.

HUCKEL BUCKLE

Entdecken Sie innerhalb von 45 Jahren mehr Artefakte als Ihre Gegner. Sie haben automatisch gewonnen, wenn Ihnen 7 Artefakte gehören.

1. Egal, welche Gruppierung Sie wählen, zu Beginn stehen Ihnen immer drei Basen und ein Aufklärungsfahrzeug zur Verfügung. Klären Sie möglichst früh die nähere Umgebung nach Unity-Kapseln auf, da es Ihre Gegner sonst vor Ihnen tun.
2. Wechseln Sie zu Regierungsformen, die Einheiten unterstützen und die Moral stärken. Sollten Sie Kontakt mit anderen Gruppierungen haben, müssen Sie mit Angriffen auf entdeckte Artefakte rechnen. Versuchen Sie Frieden zu schließen. 45 Jahre sind zu kurz für einen Krieg. Fehlt hingegen nur noch ein Artefakt, scheuen Sie sich nicht, es von Konkurrenten zu erbeuten. Wenn Sie es so schnell wie möglich zur Basis bringen, haben Sie gewonnen, bevor Sie angegriffen werden können.
3. Lassen Sie in allen drei Basen ausschließlich Aufklärungseinheiten produzieren. Je mehr Einheiten Sie haben, desto schneller können Sie ein größeres Gebiet erforschen. Einrichtungen und Wachstum der Basen spielen dabei eine untergeordnete Rolle.
4. Sofern eine Ihrer Basen an der Küste liegt, sollten Sie neben Fahrzeugen auch mit Schiffen die Gegend erkunden. Ein entscheidender Vorteil ist, daß weniger Gruppierungen angetroffen werden. Sie vermeiden damit Konfliktsituationen.



Artefakte lassen sich problemlos erobern, wenn sie beim Transport zur Basis keinen Begleitschutz erhalten.

5. Geben Sie den Artefakten immer Begleitschutz mit. Neben gegnerischen Einheiten können ihnen auch einheimische Lebensformen gefährlich werden.

DOGPILE

Diese Mission gewinnen Sie, wenn Sie bis zum Jahr 2300 mehr „Objective"-Basen als Ihr Gegner besitzen.

1. Die Ausgangssituation ist folgende: Ihnen gehören nur wenige kleine Basen, während das Kollektiv bereits ein beträchtliches Gebiet besitzt. In unerwarteten und schlagkräftigen Angriffen liegt der Schlüssel zum Sieg. Verleiben Sie sich Basis für Basis ein. Wichtig ist dabei ein schnelles Vorgehen, da die Gläubigen im Norden dasselbe Missionsziel verfolgen.

2. Aktivieren Sie im Gesellschaftsfeld zusätzlich „Macht" und die Regierungsform Polizeistaat. Achten Sie bei der Verteilung der Energie darauf, Psycho nur soviel zuzuweisen, daß Sie trotzdem noch Einnahmen haben. Sie werden sie später für das Beschleunigen von Produktionen gebrauchen können.

3. „Discipline Tubes" erweist sich für die erste Eroberung am geeignetsten. Sie kann als Hafenstadt auch mit dem Schiff angegriffen werden, über das Sie bereits verfügen. Befehlen Sie Ihre Landeinheiten ebenfalls dorthin und nehmen Sie in einer Überrumplungsaktion die gegnerische Basis ein. Lassen Sie ein paar Einheiten zur Sicherheit zurück und wenden Sie sich den Stützpunkten im Westen zu. Sie sind noch von geringer Größe und können daher mühelos als nächstes eingenommen werden.

4. Spätestens gegen Ende des Szenarios werden die Gläubigen eine Vendetta gegen Sie aussprechen. Sie versuchen, die „Objective"-Basen zu erkämpfen. Bauen Sie schon vorsorglich Kampf- und Abwehreinheiten, die Sie gut verteilt in den Basen stationieren. Ein weiterer Vorteil ergibt sich durch die „Bürgerwehr". Das Geheimprojekt unterstütz Ihre Basen in der Verteidigung.



Von den 11 Basen des Kollektivs müssen Sie 6 in Besitz nehmen, um zu gewinnen.

GRUPPIERUNG GEGEN GRUPPIERUNG

SPARTANER VS. PAZIFISTEN

Ziel ist es, bis 2240 mehr Geheimprojekte zu besitzen als Ihre Gegner. Gehören einer Gruppierung 7 Geheimprojekte, gewinnt sie sofort.

SPARTANER:

1. Der Sieg über die Pazifisten kann nicht durch den Bau von Geheimprojekten errungen werden. Sie liegen in der Forschung weit hinter den Pazifisten und könnten sie niemals einholen. Nehmen Sie jedoch gegnerische Basen ein, gelangen auch deren Geheimprojekte in Ihren Besitz.

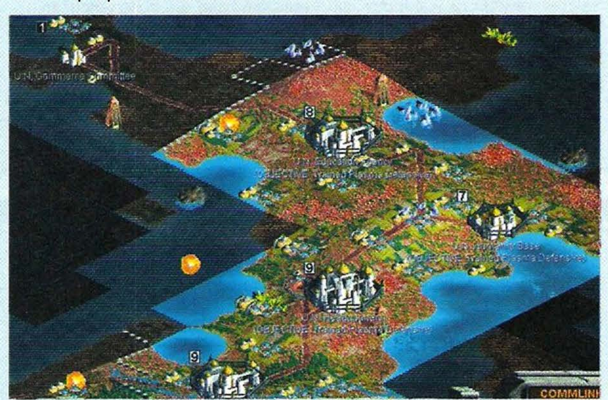
2. Eine möglichst rasche Produktion von Kampfeinheiten ist für diesen Sieg notwendig. Stellen Sie daher als erstes die einfache Wirtschaft auf Planwirtschaft um: Sie benötigen weniger Mineralien für die Produktion. Da Sie bereits über genügend Energiereserven verfügen, braucht Sie der Stillstand der Energie-Produktion nicht zu beunruhigen. Im Kampf mit den Pazifisten werden viele Einheiten aus den Städten abgezogen. Aufgrund der Abwesenheit in feindlichem Gebiet steigt die Zahl der Drohnen. Setzen Sie daher die Energieverteilung für Psycho auf 100%.

3. Lassen Sie in allen Basen Kampfeinheiten produzieren und schicken Sie sie in den Süden zu Ihrer Basis „Assassins Redoubt". Dort befindet sich der strategisch günstigste Punkt für einen Angriff. Besetzen Sie der Reihe nach U.N. Planning Authority, U.N. Planetary Trust und U.N. Headquarters. Damit besitzen Sie die meisten Geheimprojekte.

Mit den „U.N. Headquarters" verleiben Sie sich gleich zwei Geheimprojekte ein.

PAZIFISTEN:

1. Den Pazifisten gehören bereits 4 Geheimprojekte, während die Spartaner erst eines errichtet haben. Diese eine Base zu erobern macht wenig Sinn. Stat dessen sollten Sie sich auf eine starke Verteidigung konzentrieren: Die Spartaner werden Sie angreifen, um Ihre Geheimprojekte in Besitz zu nehmen.



Basen mit Geheimprojekten müssen besonders gesichert werden: Ihr Verlust gefährdet das Missionsziel.

2. Ändern Sie die Staatsform von demokratisch auf einfach, damit mehr Einheiten unterstützt werden können. Teilen Sie außerdem Psycho mehr Energie zu, da der Kampf mit den Spartanern Drohnenaufstände begünstigt.

3. Vervollständigen Sie so früh wie möglich die Bürgerwehr, damit Sie vor Angriffen besser geschü zt sind. Alle übrigen Basen sollten vorwiegend Abwehr-, aber auch Kampfeinheiten produzieren.

4. „U.N. Planning Authority" und „U.N. Commerce Commitee" sind zu klein, um einen großen Verlust für die Industrie oder die Sicherheit des Imperiums darzustellen. Überlassen Sie sie bewußt den Spartanern. Befehlen Sie die Abwehr- und Kampfeinheiten vor allem zu „U.N. Planetary Trust" und „U.N. Education Agency". Dort liegen die Hauptangriffspunkte der Spartaner.

DIE GAIANER GEGEN MORGAN INDUSTRIES

Gewonnen haben Sie, wenn Sie alle 6 Basen, die mit „Objective" gekennzeichnet sind, in Ihrer Gewalt haben: Dabei handelt es sich um 5 Basen von Morgan Industries und 1 Base der Gaianer.

GAIANER:



Sichern Sie besetzte Basen mit Psycho-Viren gegen eine Zurückeroberung durch Morgan Industries.

1. Wesentlicher Vorteil für die Gaianer ist es, nur eine einzige Basis verteidigen zu müssen. Sie können sich daher fast vollkommen auf die Besetzung der gegnerischen Basen konzentrieren.

2. Im sozialen Modell stellen Sie den Wohlstand auf Macht um, damit mehr Einheiten unterstützt werden und deren Moral gestärkt wird.

3. Sichern Sie „Gaia's Landing" mit einigen Abwehreinheiten und bauen Sie Einrichtungen gegen Drohnen. Auch wenn sich viele Geheimprojekte anbieten, ist keines dabei, das Sie im Kampf gegen Morgan Industries unterstützt. Produzieren Sie daher ausschließlich Psycho-Viren, die Sie an geeigneten Küstenstreifen sammeln und mit Inseln der Tiefe übersetzen.

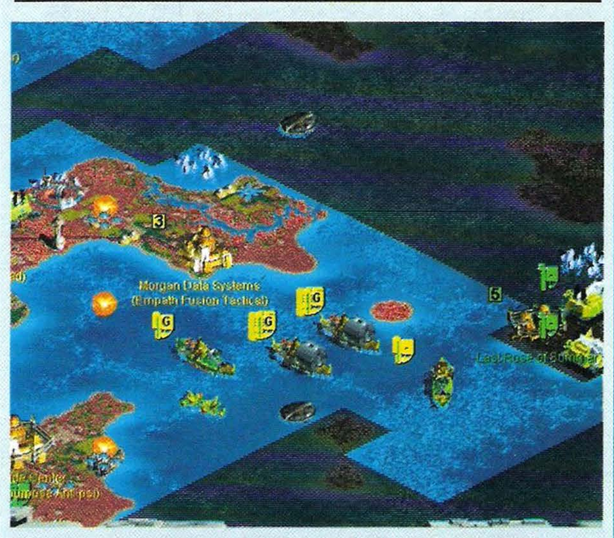
4. Ein gleichzeitiger Angriff auf „Morgan Trade Center" und „Morgan Pharmaceuticals" macht dem Gegner wesentlich mehr zu schaffen als nur ein einziges Angriffsziel. Stellen Sie um jede eroberte Basis mehrere Einheiten von Psycho-Viren auf: Durch Sondierteams und unerwartete Luftabwürfe könnten sie schnell wieder in die Hände von Morgan Industries fallen.

5. Besetzen Sie nach und nach „Morgan Industries", „Morgan Energy Monopoly" und „Morgan Processing".



So sparen Sie Mineralien: bei +4 Unterstützung sind 4 Einheiten oder so viele Einheiten wie Basisgröße kostenlos.

MORGAN INDUSTRIES:



Transportschiffe sind ohne Begleitschutz ein leichtes Ziel für die Gaianer.

1. Für Morgan Industries ist es ungleich schwieriger, 5 Basen zu verteidigen und eine zu erobern. Was Sie hier zum Sieg führt, ist vor allem eine starke Verteidigung Ihrer „Objective"-Basen. Ein gut geplanter Überraschungsangriff bringt den fehlenden gaianischen Stützpunkt in Ihren Besitz.

2. Mehr Moral, Unterstützung und Effizienz erzielen Sie, wenn Sie zum Polizeistaat, grüner Ökonomie und Macht wechseln. Fördern Sie ausschließlich Wirtschaft und Psycho. Die Forschung spielt für den Sieg keine Rolle und kann deshalb außer Acht gelassen werden.

3. Sichern Sie „Morgan Trade Center" und „Morgan Entertainment". Dort greifen die Gaianer als erstes an. Beachten Sie: Es werden immer große Schwärme von Psycho-Viren an Land gesetzt. Abwehreinheiten ohne spezielle Ausbildung in Psi-Abwehr versagen bei einem derart großen Angriff. Aktivieren Sie deshalb sämtliche Anti-Psycho-Viren-Garnisonen und befehlen Sie zwei Basen zu diesen. Sie werden mit den Psi-Einheiten am leichtesten fertig.

4. Bauen Sie zwei Transportschiffe und besetzen Sie sie mit Kampfeinheiten. Die Schiffe müssen unbedingt von Kriegsschiffen und Lufteinheiten begleitet werden, da die Gaianer sie sonst zerstören. Laden Sie beide Schiffe gleichzeitig direkt vor Gaia's Landing ab und nehmen Sie die Basis mit einem Überraschungsangriff ein.



Gegen Psycho-Viren-Schwärme von bis zu 8 Einheiten hilft nur eine starke Verteidigung mit Anti-Psi-Einheiten.



DIE GLÄUBIGEN GEGEN DIE UNIVERSITÄT

Die Gruppierung, die im Jahr 2300 die meisten Einwohner hat, gewinnt. Erreichen Sie eine Bevölkerung von über 100, werden Sie sofort zum Sieger.

GLÄUBIGE:



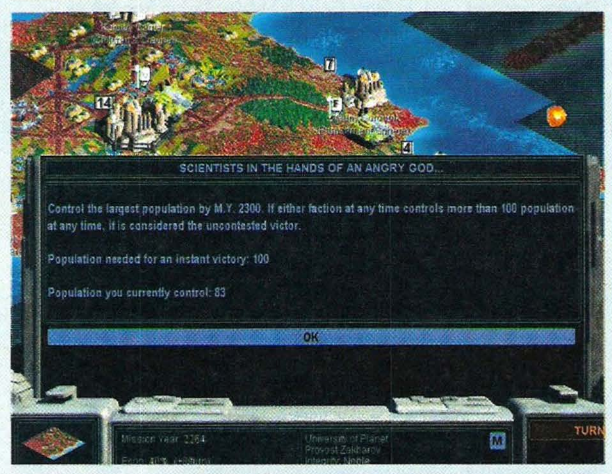
Konzentrieren Sie sich auf die Eroberung von bevölkerungsstarken Basen.

1. Die Gläubigen haben von Anfang an weniger Einwohner als die Universität. Ein Aufholen durch gezieltes Terraformen und Errichten neuer Basen ist kaum möglich. Erobern Sie statt dessen die gegnerischen Basen und machen Sie die fremde Bevölkerung zu Ihrer eigenen.
2. Von einer Umgestaltung der sozialen Modelle ist abzuraten. Entweder erhalten Sie Minuspunkte für die Unterstützung von Einheiten oder eine schlechtere Quote in der Moral. Die positiven Veränderungen beziehen sich lediglich auf Wachstum und Industrie. Vergessen Sie jedoch nicht, mindestens 60% der Energie auf Psycho zu verteilen.
3. Produzieren Sie ausschließlich Kampfeinheiten und sammeln Sie sie an günstig gelegenen Küstenstreifen. Mit Transportern werden Sie von dort übergesetzt. Als geeigneter Landepunkt erweist sich die Küste zwischen „Pavlov Biolab" und „Zvedny Gorodock". Dort liegen die Basen mit den höchsten Einwohnerzahlen. Erobern Sie „Planetary Archives", „Korolev Center" und „University Base". Lassen Sie in den eingenommenen Basen vor allem Erholungsgebiete und Holo-Theater bauen: Oft hungern die Einwohner, wenn Drohnenaufstände durch den Einsatz von Spezialisten aufgelöst werden müssen.



Erholungsgebiete und Holo-Theater wirken in besetzten Basen Drohnen und Hungersnöten entgegen.

UNIVERSITÄT:



Erreichen Sie als erstes eine Bevölkerungsgröße von 100, haben Sie das Spiel gewonnen.

1. Die Universität verfügt bereits über große Basen. Für weitere ist das Platzangebot zu gering. Außerdem gestaltet es sich schwieriger, mehrere kleine Basen zu errichten, als die bestehenden zu vergrößern.
2. Wechseln Sie im Gesellschaftsfeld auf eine demokratische Staatsform, Planwirtschaft und Wohlstand. Auf diese Weise erhalten Sie die größtmögliche Wachstumsrate und Pluspunkte für die Industrie.
3. Kontaktieren die Gläubigen Sie, versuchen Sie, mit ihnen einen Vertrag oder zumindest einen Friedensschwur anzustreben. Zögern Sie nicht, ihnen alles zu geben, was sie verlangen. Einen Krieg mit den Spartanern anzufangen würde Basen und Einwohnerzahlen unnötig gefährden.
4. Brechen Sie alle Produktionen ab und ersetzen Sie sie durch Former, Recycling Tanks, Kinderkrippen und Wohnkomplexe. Halten Sie sich nicht mit dem Bau von Straßen, Minen und Wäldern auf. Konzentrieren Sie sich allein auf das Fruchtbarmachen des Landes. Verlegen Sie manuell die Arbeiter auf Felder mit den meisten Nahrungsmitteln. Die Quote der Mineralien ist dabei nebensächlich: Sie übt keinen Einfluß auf das Wachstum aus. Vergessen Sie nicht, Wohnkomplexe zu bauen: Ab einer Bevölkerungsgröße von 7 wächst die Basis nicht weiter, auch wenn genügend Nahrung zur Verfügung steht.

Silke Menne ■

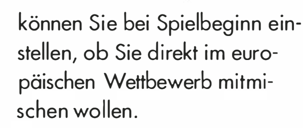


Ab einer Bevölkerungsgröße von 7 benötigen Basen Wohnkomplexe, um weiter zu wachsen.

Allgemeine Spieletips

Kurt

Das deutsche Softwarehaus Heart-Line hat mit Kurt eine komplexe und zugleich witzige Wirtschaftssimulation geschaffen. In unseren Tips lesen Sie, worauf Sie besonderes Augenmerk richten müssen, um Ihren Verein an die Spitze zu bringen.



Einstieg:

■ Zu Beginn sollten Sie ruhig eine Saison lang die einfachste Stufe von *Kurt* wählen. Nur so machen Sie sich in Ruhe mit den unzähligen Icons und Funktionen des Spiels vertraut.

■ Wählen Sie Ihre Lieblingsmannschaft, lassen Sie sie im oberen Drittel der Bundesliga anfangen und aktivieren Sie „viel von schnödem Mammon".

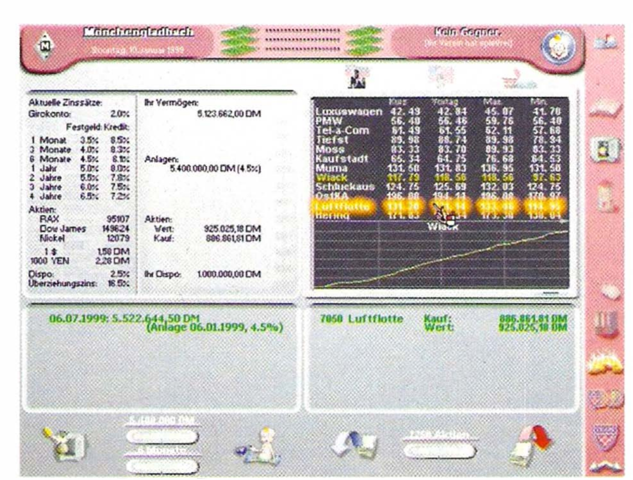
■ Nun haben Sie finanziell erst einmal recht freie Hand, die beiden besten Assistenten kostenlos zur Verfügung und können, ohne große Sorgen zu haben, die Grundkenntnisse in Sachen *Kurt* erlernen.

■ Um auch die internationale Spielweise kennenzulernen, können Sie bei Spielbeginn einstellen, ob Sie direkt im europäischen Wettbewerb mitmischen wollen.

■ Haben Sie einen schwächeren Rechner, können Sie die Geschwindigkeit heraufsetzen, indem Sie einige ausländische Ligen per Editor streichen.



Warten Sie regelmäßig Ihr Stadion, da es ansonsten gehäuft zu Ausschreitungen kommt und die Zuschauer wegbleiben.



Die Gewinnspanne bei Aktien ist recht gering. Richtig Kohle machen Sie dabei nur – den richtigen Riecher vorausgesetzt –, wenn Sie mit sehr hohen Summen ins Geschäft einsteigen (so ab zwei Millionen Mark).

Allgemeine Spieltips:

■ Nutzen Sie Ihr Wechselkontingent aus! Unzufriedene Spieler können durch Einsätze (wenn auch nur kurze) besänftigt werden.

■ Stellen Sie den Einsatz nur in ganz besonders wichtigen Spielen auf 100 Prozent (etwa im Champions Cup-Endspiel o. ä.). Bei einem Rückstand in einem Spiel, das Sie partout nicht verlieren wollen, ist es ebenfalls empfehlenswert, für die letzten 30 Minuten beispielsweise den Einsatz hochzuschrauben und auf „Teufel komm raus" stürmen zu lassen.

DIE FINANZEN:

■ Zu Beginn des Spiels können Sie wählen, ob Sie mit Geld gesegnet oder eher kirchenmäusig spielen wollen. Neueinsteiger sollten sich ruhig ein wenig mehr Geld gönnen.

■ Werbung: Schließen Sie so früh wie möglich Werbeverträge ab. Sie müssen dabei einstellen, welches Saisonziel Sie anstreben. Hier ist es nicht hilfreich, die Ziele zu hoch anzusetzen, da ansonsten bei verpaßter Zielsetzung die Sponsoren unzufrieden werden.

■ Geben Sie eine Saison nicht vorzeitig auf. Jeder nach oben verbesserte Platz entspricht einem höheren Betrag aus dem *Kurt*-Sponsorpool.

■ Bei der Prämienverhandlung sollten Sie auf keinen Fall die vorgeschlagenen Prämien vertraglich festschreiben lassen. Mehr als 2.500 Mark pro Sieg sollten Sie Ihren Spielern in der Bundesliga nicht zahlen. Streichen Sie außerdem die Nichtabstiegsprämie, wenn Sie als Zielsetzung einen Platz im oberen Mittelfeld oder höher angegeben haben.

■ Aus steuerlichen Gründen ist es sinnvoll, kurz vor dem Ende einer Saison auf dem Transfermarkt noch einmal zuzuschlagen (falls Sie in der Saison Gewinn erwirtschaftet haben). Brauchen Sie keinen neuen Spieler, so gibt es am Stadion immer etwas auszubessern oder neu zu bauen. Keine Angst vor fast leeren Kassen zum Saisonende, denn zur nächsten Spielzeit gibt es ja sofort wieder die Einnahmen aus den Dauerverkäufen.

■ Aktien: Mit den Aktien können Sie nur wenig Gewinn machen, da die Spannen, in denen sich die Aktienkurse bewegen, recht gering sind. Wollen Sie aber trotzdem Aktien kaufen, achten Sie darauf, daß diese völlig im Keller sind (zu erkennen an den Max/Min-Werten). Auch wenn Sie sich völlig verspekuliert haben, sollten Sie nicht in Panik verfallen. Es dauert



Die Siegprämien sollten 2.500 Mark nicht übersteigen, auch wenn der Computer wesentlich höhere Werte vorschlägt. Streichen Sie auch die Abstiegsprämie.

Hier sehen Sie eine ideale Sturmformation für Teams mit starken Angreifern. Spielen Sie ein echtes Außenstürmerspiel mit kopfballstarken Mittelstürmern.

zwar eine Weile, doch früher oder später wird der Aktienwert wieder in akzeptable Höhen klettern.

■ Die Eintrittspreise: In der ersten Liga ist ein Mittelwert von 15,- bis 17,- Mark anzustreben. Im VIP-Bereich können Sie ruhig die Preise anheben. Topzuschläge sind nur für die Spiele gegen die ersten vier Teams der Tabelle sinnvoll. Dieser Zuschlag sollte 25 Prozent nicht übersteigen, da ansonsten die Zuschauer wieder wegbleiben. In der zweiten Liga sollten die Eintrittspreise 12,- Mark nicht übersteigen.

■ Ein Stadionausbau ist immer sinnvoll, wenn er finanzierbar ist, da ein Großteil Ihrer Einnahmen von den Fans kommt.

■ Versicherungen: Versichern Sie vornehmlich Stars wie Stürmer oder offensive Mittelfeldspieler, da diese am schnellsten gefoult werden und sich so häufiger verletzen. Einen Torwart sollten Sie dagegen nicht versichern.

DIE TAKTIK:

Kurt setzt im Gegensatz zu vielen anderen Managerprogrammen stärker auf die spielerische Substanz Ihrer Mannschaft als auf den finanziellen Aspekt. Um eine gute Mannschaft zu formen, muß man taktisch so einige Finessen beherrschen. Wir waren für Sie auf Sepp Herbergers Spuren.

■ **Lange Bälle:** Lange Bälle sind ein probates Mittel, um Räume in Windeseile zu überbrücken. Dies hat nicht nur den Vorteil, daß Sie Ihr Team zum schnellen, überraschenden Spiel führen können, sondern auch, daß Ihre Spieler in bedrängten Situationen weite Pässe bzw. Befreiungsschläge vollführen, anstatt mit einem Kurzpaßspiel einen gefährlichen Fehlpaß zu riskieren. Nachteile gibt es aber auch: Des öfteren kommt es vor, daß Ihre Stürmer vor dem 16 Meter-Raum statt aufs Tor zu schießen einen langen Querpaß nach außen machen und so eine mögliche Chance vereiteln.

■ **Kurze Bälle:** Um mit kurzen Bällen Erfolg zu haben, müssen Sie im Training viele Wochen lang das Kurzpaßspiel üben lassen. Wir empfehlen daher auf jeden Fall eine Taktik, die auf langen Bällen basiert. Kurze Pässe sind riskant, bringen Mitspieler in die Gefahr, Foul spielen zu müssen, und setzen große technische Finessen voraus. Einen großen Vorteil hat der Kurzpaß jedoch: Sie können wesentlich besser mit einer gestellten Abseitsfalle umgehen und tappen nicht zu oft hinein.

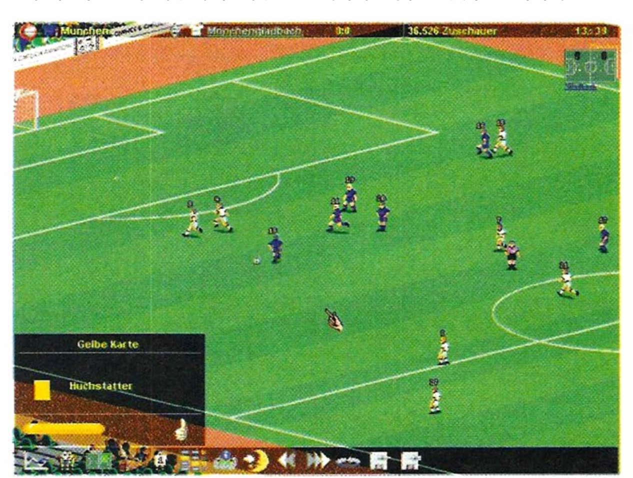
■ **Über Außen:** Spielen Sie über Außen, das ist der Schlüssel zum Erfolg. Üben Sie im Training das Flanken und setzen Sie auf kopfballstarke Stürmer.

■ **Konter:** Die Kontertaktik sollte auf „normal" stehen. Verändern Sie diese Einstellung bei mindestens zwei Toren Vorsprung auf „Voll kontern". Jetzt sollten Sie in Verbindung mit „über Außen" und „lange Bälle" eine ideale Kontersituation vorfinden. Ziehen Sie Ihre Spieler auch völlig zurück. Bemerken Sie, daß der Druck zu groß wird und die Konterchancen einfach zu selten sind, müssen Sie hier jedoch Ihr Team wieder vorziehen.

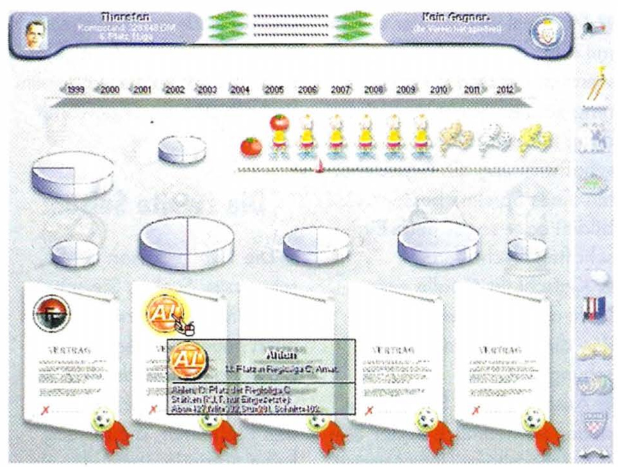
■ **Einigeln:** Das Einigeln in der eigenen Hälfte (in Verbindung mit einer Kontertaktik) ist äußerst schwierig und eine heikle Sache. Bei einer 1:0-Führung zehn Minuten vor dem Ende ist diese Taktik sicherlich zu empfehlen, doch länger als 25 Minuten sollten Sie sich bei einer knappen Führung nicht einigeln. Das geht fast immer daneben.

■ **Raumaufteilung:** Bemerken Sie während des Spiels, daß die Erschöpfung vieler Spieler (roter Kreis um den Spieler) stark zunimmt, sollten Sie einmal einen Blick auf die Raumaufteilung werfen. Müssen Ihre Spieler zu große Räume abdecken, sind sie oft zur Pause bereits völlig fix und fertig. Verkleinern Sie also gegebenenfalls die Raumdeckungszonen.

■ **Taktische Ausrichtung:** Die taktische Ausrichtung ist eine Art Glaubenskrieg bei vielen Fußballfachleuten. Bei *Kurt* hat es sich bewährt, auf eine offensive bis „todesmutige" Ausrichtung zu setzen. Wir empfehlen eine 4-3-3- oder sogar eine 3-3-4-Taktik. Die Taktik ist natürlich stark vom zur Verfügung stehenden Kader abhängig. Haben Sie nur zwei brauchbare Stürmer, sollten Sie die Taktik so anpassen, daß die stärksten Spieler auf jeden Fall zum Einsatz kommen. Zurück zur Offensivstrategie 3-3-4: Ziehen Sie die beiden Außenstürmer ganz an die Außenlinie und lassen Sie sie an der Außenlinie erst



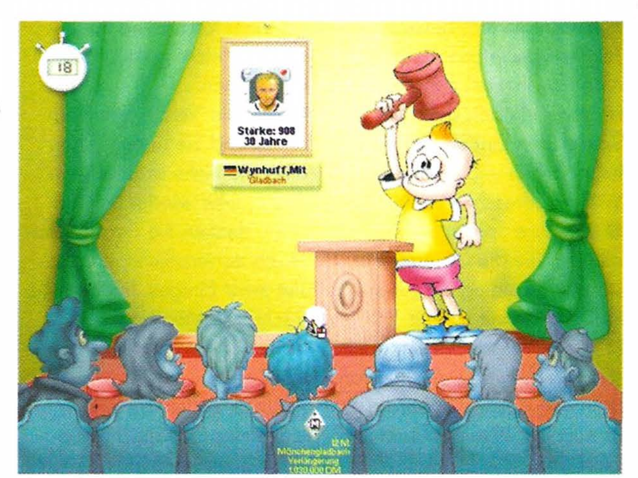
Konterchance für die Bayern: Wenn Ihr Team auf Konter aus ist, sollten Sie in Ergänzung dazu die Taktik auf „lange Pässe" stellen, um das Mittelfeld möglichst schnell zu überbrücken.



Vorsicht: Ein Klick auf ein Angebot führt unwiderruflich zum neuen Club. Vertragsverhandlungen oder Ähnliches finden nicht statt.

DER WEG NACH OBEN

Ein besonderer Reiz ist es, in einer der unteren Ligen zu beginnen und seinen Lieblingsclub ganz nach oben an die Spitze Europas zu führen. Dies bedarf einiger Zeit, ist aber zu schaffen. Beachten Sie, daß gerade in den Regionalligen nur sehr wenig Geld zu verdienen ist. Drei Spitzenspieler für jeden Mannschaftsteil zu erwerben fällt damit also flach. Einer ist aber meist finanzierbar. Kaufen Sie einen Stürmer im Bereich um 930 bis 950 und schneiden Sie das Spiel auf ihn zu (Hohe Bälle, Flanken). Nutzen Sie die Option, Spieler auszuleihen. Nachdem Sie einen Topstar gekauft haben, sollten Sie damit beginnen, sich nach Cracks umzusehen, deren Verträge auslaufen. Machen Sie jedoch keine finanziellen Kraftakte, da dies im Falle eines Nichtaufstiegs den Ruin Ihres Clubs bedeuten würde. Um Ihnen das Leben ein wenig leichter zu machen, können Sie im Rahmen der gewählten Liga im Editor Ihren Stärkewert heraufsetzen. Die Stadionpreise sollten 10,- Mark nicht übersteigen, da Sie sonst vor Minikulissen agieren müssen.



Eine Vertragsverlängerung ohne Konkurrent ist einfach, doch seien Sie vorsichtig beim Wettfeilschen. Die Gehälter schnellen allzu oft in den Himmel.

nach innen laufen. In der Mitte stellen Sie den Sturmtank in die Nähe des Elfmeterpunktes, dahinter sollte sein vierter Sturmkollege stehen. So ist gewährleistet, daß auf vom Torwart oder der Abwehr abgewehrte Bälle reagiert wird und diese nicht im Mittelfeldniemandsland verschwinden. Außerdem kann der vierte Stürmer im Rückraum auch als eine Art Spielmacher fungieren (Sie können also auch einen offensiven Mittelfeldspieler hierher stellen). Geht es gegen den Abstieg, sollte eine gemäßigtere Taktik angewandt werden. Nur einen Stürmer aufzustellen, ist in der Regel aber nicht empfehlenswert.

■ Sie sollten stets Freistöße provozieren lassen. Bei einem Rückstand ist es nützlich, zusätzlich Taste 3 zu betätigen, um Ihre Spieler aus allen Lagen schießen zu lassen.

■ Die Funktion „Gegner kommen lassen" setzen Sie am besten nur bei mindestens zwei Toren Vorsprung ein.

■ Werden Sie nach einem Rückstand nicht panisch. So laufen Sie nur ins offene Messer des Gegners. Steigern Sie langsam die Gegenwehr. (1. Aus allen Lagen schießen – 2. Einsatz erhöhen – 3. Voller Angriff – 4. Stürmer einwechseln – 5. Einsatz auf 100 Prozent)

■ Schrauben Sie bei höheren Führungen (z. B. 3:0) den Einsatz Ihrer Spieler auf 45 Prozent herunter und vermeiden Sie Zweikämpfe, um unnötigen Verwarnungen zu entgehen.

DIE ASSISTENTEN:

■ Medizin: Der Chinese Chang Chin Chong kann durchaus empfohlen werden. Er ist nicht allzu teuer und leistet gute Arbeit. Einen Assistenten in Sachen Medizin benötigen Sie auf jeden Fall. Der beste „Medizinmann" ist Robo-Doc.

■ Training: Der teuerste (und beste) Assistent ist Assi-Mann. Er kostet zwar Unmengen, kann aber alle Bereiche mehr als zufriedenstellend abdecken. Wenn Sie sich aber ohnehin um die Taktik und das Training selbst kümmern wollen, wäre das Engagieren von Assi-Mann Verschwendung. In diesem Fall sollten Sie Werner

Halten Sie das Spiel an und picken Sie sich einen Spieler heraus, um eine detaillierte Übersicht zu erhalten. Müde Spieler erkennen Sie aber auch am roten Kreis.



Die Assistenten im Überblick: Am besten und teuersten sind Assi-Mann und Robo-Doc. Assi-Mann ist so gut, daß Sie eigentlich nicht mehr viel selbst machen müssen, was dem Spielspaß natürlich abträglich ist.





Der Club Costa del Sol ist der beste für Ihre Mannschaft und trotz des hohen Preises empfehlenswert. Um ein Trainingslager zu buchen, müssen Sie eine Woche finden, in der keine Spiele stattfinden, wobei es hierbei egal ist, ob Ihr Team spielt oder ein anderes in ganz Europa.

Weitblick engagieren, um zumindest einen fähigen Mann für die Transfer-Politik zu haben. Das gewährleistet, daß Sie keine Vertragsverhandlungen mit eigenen Spielern verpassen. Wollen Sie auch das selbst machen, können Sie eine Menge Geld sparen. Bei der Verpflichtung von Assistenten sollten Sie eine möglichst lange Laufzeit wählen, da sich dies auf das Jahresgehalt positiv (für Sie) auswirkt.

DER SPIELERKAUF UND DIE VERTRAGSVERHANDLUNGEN:

■ Achten Sie beim Kauf von neuen Spieler auf Ihre bevorzugte (und bereits im Training einstudierte) Spielweise. Bei unserer offensiven Empfehlung mit zwei Außenstürmern ist es beispielsweise sinnvoll, gute Dribbler und starke Kopfballspieler sowie Flankengötter zu rekrutieren.

■ Der Torwart: Ein guter Torwart ist die halbe Miete, deshalb sollten Sie sich auf dem Transfermarkt nach einem der besten umsehen, falls Ihre Goalies nicht Ihren Ansprüchen genügen. Fehlt das Geld, müssen Sie durch hartes Training versuchen, Ihren Torhüter „umzubiegen". Fällt Ihnen im Spiel auf, daß der Torwart Ihres Teams viele Bälle wieder ins Feld klatscht, setzen Sie ein Einzeltraining mit Schwerpunkt Strafraumbeherrschung an.

■ Schon in der Mitte der Saison sollten Sie nach Top-Spielern suchen, deren Verträge auslaufen. Finden Sie einen absoluten Weltstar, der ohne Ablöse zu haben ist, müssen Sie bei der folgenden Auktion wahrscheinlich mit mehreren anderen Clubs um das Gehalt des Stars feilschen. Mehr als 2 Millionen Mark Gehalt sind schlichter Wahn für die Bilanz. Mehr als einen Spieler sollten Sie also nicht in diesem Bereich haben.

■ Erteilen Sie Freigaben! Haben Sie mehrere Spieler, die nur sporadisch zum Einsatz kommen, sollten Sie diese ruhig gehen lassen. Ebenfalls ist es sinnvoll, eine Freigabe gleich zu Beginn einer Saison zu erteilen, wenn der Vertrag des Spielers ausläuft und Sie nicht unbedingt verlängern wollen. So können Sie vielleicht vor Ablauf des Vertrags mit einer Ablösesumme noch einmal Kasse machen.

■ Bei Spieler-Auktionen müssen Sie vorsichtig sein. Stehen Sie in Konkurrenz mit anderen Vereinen (vor allem namhaften), schnellen die Gagen der Spieler rasant in die Höhe. Setzen Sie sich deshalb schon vor der Auktion ein Limit.

DAS TRAINING:

■ Sie sollten nicht zu oft die Trainingsbelastung auf vier Bälle oder mehr stellen. Ein guter Durchschnitt sind drei Bälle pro verschiedener Trainingsart. Ansonsten belasten Sie Ihr Team zu sehr.

■ Maximal vier Spieler sollten mit Einzeltraining belastet werden. Durch das Einzeltraining können Sie in Verbindung mit dem Mannschaftstraining die Eigenschaften eines Spielers besser ausbilden oder sogar neue Eigenschaften erschaffen.

■ Klatscht Ihr Goalie viele Bälle ab, trainieren Sie mit ihm die Strafraumbeherrschung.

■ Ausdauer und Spritzigkeit sollten vornehmlich in der Saisonvorbereitung (Juli/August) sowie in der Winterpause intensiviert werden.

■ Lassen Sie Ihre bevorzugten Taktikeinstellungen ins Training übertragen, denn nur so ist gewährleistet, daß Ihre Spieler den langen Paß auch beherrschen und nicht in die Wolken „dreschen".

■ Sind Ihre Spieler erschöpft, nehmen Sie die Gesamtbelastung im Training um einen Ball pro Einheit zurück.

■ Vor wichtigen Spielen in einem Wettbewerb, der im K.o.-System ausgetragen wird, ist es nützlich, Elfmeter trainieren zu lassen.

■ Da Sie einzelne Spieler auch als Elfmeter-, Freistoß- oder Eckenschütze benennen können, ist es sinnvoll, diese Spieler genau diese Eigenschaften im Einzeltraining üben zu lassen.

■ Die Abseitsfalle ist im Gegensatz zu anderen Managerspielen recht schnell im „Blut" Ihrer Abwehrspieler und sollte deshalb ständig angewandt werden.

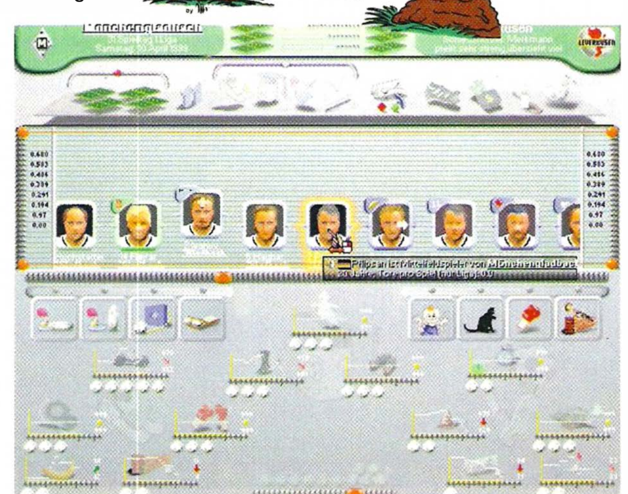
Die zweite Saison:

■ Die zweite Saison ist die schwerste. Suchen Sie schon in der Mitte der ersten Saison nach neuen Spielern. Achten Sie auf auslaufende Verträge und verstärken Sie sich auf den Positionen, die bislang keine zufriedenstellenden Ergebnisse abliefern, oder kaufen Sie Ergänzungsspieler, um bei einer Verletzung Ihres Topstürmers nicht ganz „nackt" dazustehen.

■ Geht Ihr Verein den Bach runter und Sie haben schon alles Mögliche probiert, um Ihre Spieler wieder fitzumachen, denken Sie daran, Assi-Mann zu verpflichten. Er kostet zwar Einiges, hat aber beträchtliche Möglichkeiten, Ihren Kahn wieder flottzumachen.

■ Zuvor sollten Sie jedoch an einen mannschaftlichen Besuch beim Psychiater denken. Der bewirkt manchmal Wunder. Ebenfalls sorgen Vereinsfeste und Trainingslager mit Teamgeist als Programmpunkt für eine Verbesserung der mannschaftsinternen Werte.

Thorsten Seiffert ■



Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einem Spieler sind, sehen Sie seine Leistungskurve in den einzelnen Trainingsbereichen. So können Sie gezielt Spieler mit Einzeltraining verbessern.

Multiplayer-Tips

StarCraft Brood War

Nach den ausführlichen Tips und der Komplettlösung zu Blizzards Brood War geben wir dieses Mal noch Tips zum Multiplay. Ob im Netzwerk oder im Internet, mit unseren Taktiken haben Sie die Nase vorn.



Der Scan einer Comsat-Station erlaubt Ihnen einen Blick in die gegnerische Basis.

1. Multiplayer-Taktik

1.1. RESSOURCEN UND AUFKLÄRUNG

Im Gegensatz zu den Szenarien der Singleplayer-Kampagnen entscheiden sich Multiplayer-Spiele meist durch die Kontrolle über die hier knapperen Ressourcen. Klären Sie die Umgebung Ihrer Basis daher früh mit einfachen Einheiten auf. Als Zerg-Spieler können Sie zu Beginn Overlords (mit Upgrade der Geschwindigkeit) als Scouts verwenden, später die Parasiten der Königin. Weiter entfernte Erz- und Gasvorkommen „bewachen" Sie idealerweise mit eingegrabenen Zerglingen, Marines bzw. Berserkern. Sie haben einen unschätzbaren Vorteil, wenn Sie über die Aktivitäten und Bauvorhaben Ihrer Gegner informiert sind. Als Terraner können Sie dazu den Scan einer Comsat-Station verwenden, als Protoss die getarnten Beobachter oder auch Halluzinationen.

1.2. FRÜHE ANGRIFFE: DER ZERGLING-STURM

Der in *StarCraft* legendäre Zergling-Sturm funktioniert natürlich auch in *Brood War* und eignet sich für alle Karten, auf denen eine Landverbindung zum Gegner existiert. Bilden Sie zwei Drohnen pro Erzkristall aus und errichten Sie eine Evolutionskammer und eine zweite Brutstätte. Brüten Sie Zerglinge en masse aus, mit denen Sie den Gegner überrennen. Als Terraner benutzen Sie für diese Überfalltaktik Marines, als Protoss Berserker. Sie sollten Marines und Berserker mit einem einmaligen Angriffs-Upgrade ausstatten und mindestens zwei Kasernen bzw. Warp-Knoten bauen.

Den besten Schutz gegen diese Taktik bilden die stationären Verteidigungsanlagen Tiefenkolonie, Bunker mit Marines bzw. Photonenkanone. Bauen Sie Ihre Verteidigung mitten in Ihrer Basis auf. Eine Verteidigungslinie vor Ihrer Basis oder an einer vermeintlich strategisch günstigeren Stelle kann oftmals vom Gegner umgangen werden.

1.3. EXPANSION

Während Sie im Technologiebaum voranschreiten, produzieren Sie Panzer/Goliaths, Räuber/Dragoner bzw. Hydralisken/Mutalisken. Bilden Sie Außenposten bei weiter entfernten Ressourcen-Vorkommen. Als Zerg-Spieler sollten Sie eine Staffel Mutalisken als schnelle Eingreiftruppe zwischen den Basen bereithalten und Tiefenkolonien gegen Bodentruppen einsetzen. Terraner verteidigen sich mit Bunkern, Belagerungspanzern und Raketentürmen, Protoss setzen auf Photonenkanonen und Templer (PSI-Sturm!).

Vom Kartentyp hängt es schließlich ab, ob Sie den Schwerpunkt auf Boden- oder Lufteinheiten (Träger, Kreuzer, Wächter) legen. Die SP-Missionen konnten Sie (fast) ohne Einsatz von Spezialeinheiten gewinnen. Bei MP-Partien müssen Sie auf diese zurückgreifen – meist sind Ihre Ressourcen zu knapp, um sehr große Armeen konventioneller Streitkräfte auszubilden.

2. Spieltypen

Für MP-Spiele steht eine Reihe von Varianten zur Verfügung, die über das hinausgehen, was Sie aus den SP-Kampagnen kennen. Im einzelnen sind dies:

Nahkampf/Melee:
Standard-Start (d. h. jeder Spieler besitzt zu Beginn ein Hauptquartier, vier Arbeiter und 50 Einheiten Erz), Allianzen sind erlaubt.

Alles erlaubt/Free For All:
Standard-Start, Allianzen sind nicht möglich.

Duell/One on One:
Zwei Spieler, Standard-Start, Allianzen sind nicht möglich.

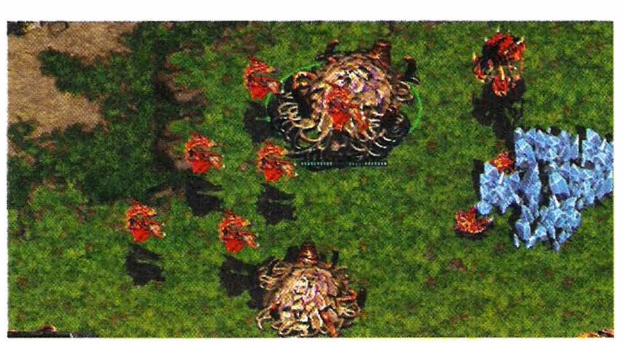
Eroberung der Flagge/Capture the Flag:
Standard-Start. Nach einigen Minuten erhält jeder Spieler eine Fahne, deren Standort zu Beginn des Spiels einmalig verändert werden kann. Bringen Sie die Fahne eines Gegners zu Ihrer eigenen, um diesen zu besiegen. Fahnen können nur von WBF, Drohnen und Sonden transportiert werden.

Gier/Greed:
Standard-Start. Der erste Spieler, der eine zuvor festgelegte Menge an Ressourcen fördert, gewinnt das Spiel.

Schlachtfest/Slaughter:
Standard-Start. Nach einer vorher festgelegten Zeit gewinnt der Spieler, der die meisten gegnerischen Einheiten eliminiert hat.



Zerglinge überrennen die Protoss-Basis. Zuerst werden die Sonden eliminiert.



Das Entstehen eines neuen Zerg-Außenposten wird von den Mutalisken überwacht.



Sudden Death:
Standard-Start. Ein Spieler verliert das Szenario augenblicklich, wenn eines seiner Hauptquartiere (Kommandozentrale, Nexus, Brutstätte/Bau/ Schwarm) zerstört wird. Expandieren Sie daher äußerst vorsichtig.
Die Terraner sind hier insoweit im Vorteil, als sie eine Kommandozentrale nach Ausbeutung der Ressourcen abziehen können.

Karteneinstellungen benutzen/Use map settings:
Es wird nach den Bedingungen gespielt, die die Karte vorgibt. Dies bezieht sich auf die Start-Einheiten, -Gebäude und -Ressourcen sowie auf evtl. vorhandene Trigger und spezielle Siegbedingungen.

Nahkampf im Team/Team Melee:
Der Modus Nahkampf für Teamspiele.

Alles erlaubt im Team/Team Free For All:
Der Modus Alles Erlaubt für Teamspiele.

Flaggensieg – Team/Team Capture the Flag:
Der Modus Eroberung der Flagge für Teamspiele.

3. Allianzen und Teamspiele

Wann immer ein Spieltyp Allianzen erlaubt, können Sie im Diplomatie-Menü zwei Optionen einstellen:

Eine Allianz mit gegnerischen Spielern hat folgende Auswirkungen:
- Ihre Truppen greifen deren Einheiten nicht mehr automatisch an.
- Sie können deren biologische Truppen mit eigenen Medics manuell heilen.
- Lurker verletzen bei einem Angriff auf einen Feind auch im Weg stehende alliierte Truppen.
- Alle Sprüche, die sich auf ein ganzes Gebiet auswirken (Blutbad, PSI-Sturm, Disruption-Web...), ziehen auch alliierte Einheiten in Mitleidenschaft.

Die gemeinsame Sicht erlaubt es Ihnen, die von einem Mitspieler aufgeklärten Teile der Karte ebenfalls zu sehen.

Allianzen können während eines Spiels frei geschlossen und wieder aufgelöst werden. Dem steht das Teamspiel gegenüber, in dem die Parteien vor dem Spiel einmalig festgelegt werden. Die Mitglieder eines Teams verwalten Einheiten, Gebäude und Ressourcen gemeinsam. Außerdem teilen Sie eine gemeinsame Sicht auf die Karte. Die Teammitglieder müssen dabei nicht dieselben Rassen kontrollieren. Wenn Sie dies tun, brauchen alle Technologien nur einmal erforscht zu werden.

4. Battle.Net



1: Kanal, 2: Verbindung (Grün = Gut, Gelb = Geht so, Rot = Schlecht), 3: Spieler-Ranking und -Name. Ein Doppelklick zeigt seinen Steckbrief an.

Auf Blizzards Battle.Net-Server steht neben den oben genannten Spieltypen auch noch das sog. Ladder-Game für Spiele innerhalb der *StarCraft*- und *Brood War*-Rangliste bereit. Hierbei handelt es sich um eine Spielvariante mit Standard-Startbedingungen, wobei Allianzen und gemeinsame Sicht nicht möglich sind und die Geschwindigkeit stets auf „schnell" eingestellt ist. Als Kartentyp können nur offizielle Ladder-Karten gewählt werden. Diese finden Sie in Ihrem *StarCraft*-Verzeichnis unter /Ladder (für die *StarCraft* und *Brood War*-Rangliste) bzw. unter /*BroodWar*/Ladder (nur für die *Brood War*-Rangliste). Darüber hinaus veröffentlicht Blizzard in unregelmäßigen Abständen weitere Karten. Alle Ladder-Karten zeichnen sich dadurch aus, daß sie jedem Spieler aufgrund der Ressourcen-Verteilung die gleiche Ausgangssituation verschaffen. Trotzdem können Sie sich durch genaue Ortskenntnisse einen Vorteil verschaffen. Starten Sie dazu ein Singleplayer-Spiel mit einer solchen Karte und verwenden Sie den „black sheep wall"-Cheat.

Was kostet mich das Spielen im Battle.Net?
Blizzard erhebt keine Gebühren. Es fallen jedoch die üblichen Kosten für Ihren Provider sowie die Telefongebühren an.

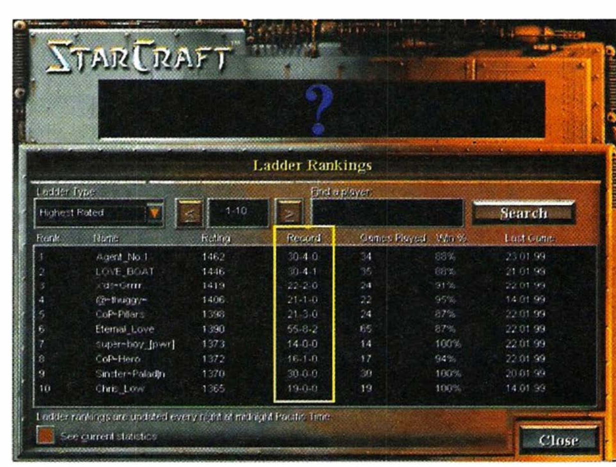
Wie komme ich ins Battle.Net?
Sie brauchen dazu eine 32 Bit-Internet-Verbindung. In der Regel werden Sie sich über einen der bekannten Online-Dienste (T-Online, AOL, CompuServe etc.) auf Blizzards-Homepage (http://www.blizzard.com) einwählen. Starten Sie dann *StarCraft* bzw. *Brood War* und wählen Sie im Multiplayer-Spiel die Option Battle.Net.

Welche Optionen habe ich im Chat-Kanal?
Die wichtigsten Kommandos sind:
/who – Zeigt alle Spieler im gewählten Kanal an.
/whois Spielername bzw. /whois #Accountnummer – Zeigt Informationen über einen Spieler an.
/stats Spielername bzw. /stats #Accountnummer – Zeigt Statistik eines Spielers an.
/ignore Spielername bzw. /ignore #Accountnummer – Unterdrückt alle Nachrichten eines Spielers; wird mit /unignore ... rückgängig gemacht.

Wann kann ich ein Ladder-Spiel starten?
Sie müssen zehn „normale" Spiele gewinnen, ehe Sie in die offizielle Battle.Net-Rangliste aufgenommen werden. Dabei zählt ein Spiel nur dann, wenn nicht die Karteneinstellungen benutzt wurden, es länger als zwei Minuten dauerte und wenigstens ein menschlicher Gegner beteiligt war. Pro gewonnenem Spiel erhalten Sie einen halben Stern vor Ihrem Namen.

Wie werden Ladder-Spiele gewertet, wie funktioniert die Rangliste?
Jeder Spieler startet mit 1.000 Punkten. Für jeden Sieg in einem Ladder-Spiel (und nur in diesem) erhöht sich sein Punktestand, mit jeder Niederlage verringert er sich. Die Vergabe der Punkte richtet sich nach dem Elo-System, das auch im Profi-Tennis angewendet wird. Demnach gibt es für einen Sieg umso mehr Punkte, je höher der Gegner anhand seiner (alten) Punktzahl eingestuft war.

Andreas Krumme ■



Unter „Record" sind die gewonnenen, verlorenen und abgebrochenen Spiele verzeichnet.

Komplettlösung

Quest for Glory V

Quest for Glory V bietet dem Spieler vier verschiedene Charaktere, um das Abenteuer zu bewältigen. In unserer Komplettlösung zeigen wir Ihnen den Weg, um als Dieb ans Ziel zu kommen.



Merken Sie sich die Position der einzelnen Tänzer beim Memory-Rätsel.

Allgemeine Tips

1. Diese Lösung für den Dieb ist nur eine Möglichkeit, das Spiel erfolgreich zu beenden. Bei den anderen Spielfiguren variieren die Wege zum Ziel.

2. Schleppen Sie nicht unnützes Zeug mit sich herum. Die Truhe im Zimmer ist ein idealer Ort, um Sachen zu deponieren.

3. Drachmas können Sie durch Plündern besiegter Gegner, durch Verkauf von Waren oder durch Bankraub bekommen.

4. Nützliche Items und Tauschwaren bekommen Sie ebenfalls durch das Plündern von Gegnern.

5. Sprechen Sie immer wieder mit allen Personen über neue Themen. Viele Abläufe im Spiel setzen bereits erhaltene Informationen voraus. Besonders wichtig ist auch das Durchstöbern der Bücher im FACS und das Lesen von Anschlägen auf Informationstafeln. Schauen Sie sich alles genau an und – wenn möglich – untersuchen Sie es genauer.

6. Trainieren Sie Ihre Fähigkeiten, bevor Sie die Riten beginnen. Ihre Skills sollten nicht unter 400 sein. Aufgepeppte Start-Savegames für jeden Helden finden Sie auf der CD.

7. Nach dem ersten Besuch in der Halle der Könige gehen Sie nach rechts zur Plattform. Unterhalten Sie sich mit Rakeesh, er gibt Ihnen einen Haken.

8. Besondere Öffnungszeiten: Dead Parrot Inn: ab 5.00 p.m., Diebes-Gilde: ab 6.00 p.m., FACS: ab 9.00 a.m.

9. Um an den Riten teilnehmen zu können, zahlen Sie 1.000 Drachmas bei der Bank ein und gehen dann zur Halle der Könige.

10. Bringen Sie den benötigten Gegenstand nach jeder Aufgabe zur Halle der Könige. Sie bekommen dann die nächste Herausforderung beschrieben.

Vorbereitungen

1. Gehen Sie zur Brücke neben dem Gnom's Inn. Klicken Sie unten an den linken Brückenpfeiler. Lösen Sie das Memory-Rätsel. Treten Sie der Gilde bei, dann haben Sie stets Zugang, ohne das Rätsel lösen zu müssen.

2. Kaufen Sie im Magier-Laden magische Magnete. Mieten Sie sich im Gnom's Inn ein Zimmer und deponieren Sie einen der Magneten in der Truhe. So können Sie von überall ins Zimmer teleportieren.

3. Gehen Sie in die Adventure-Gilde. Lesen Sie die Notizen an der Wand und das Logbuch, tragen sich ein.

4. Brechen Sie im Dunkeln in das Wohnhaus neben der Arena ein. Stehlen Sie dort die Amphore und im Sofa den Ring. Links von der Truhe befindet sich hinter dem Bild ein Tresor.

5. Gehen Sie zum Pegasus-Nest. Füllen Sie am Fluß zwei Amphoren mit Wasser. Stellen Sie sich rechts auf die Wippe zwischen den großen Felsen und werfen dann einen Stein gegen den großen Felsbrocken oben links. Oder: Klettern Sie mit Hilfe des Enterhakens links am linken Felsen hoch und schwingen sich dann mit der Liane nach rechts. Nehmen Sie Federn aus dem Nest.

6. Bringen Sie das Wasser vom Fluß zu FA (FACS). Geben Sie Salim (Apotheke) einige Federn, nicht alle.

7. Brechen Sie nachts in die Bank ein. Knacken Sie das Schloß, wenn die Wache über die Brücke geht. Lösen Sie das Memory-Rätsel und öffnen Sie den Tresor.

8. Treten Sie in der Diebes-Gilde dem Oberdieb-Wettbewerb (rechts an der Wand) bei.

9. Gehen Sie zur Bank und zahlen Sie die 1.000 Drachmas ein. Anschließend gehen Sie zur Halle der Könige und starten die Riten.

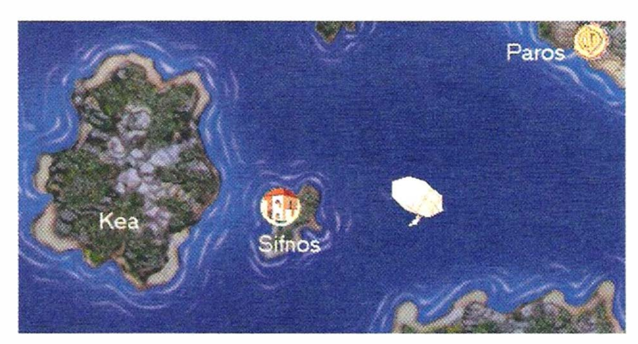
KOMPLETTLÖSUNG

RITE OF FREEDOM

Wo finde ich das Sigil?	Gehen Sie am Westtor in die Wälder und dort nach Naxos. Dort südlich über die Brücke und über die Leiter in das Haus. Zwei Räume weiter links finden Sie es in einer Truhe.

RITE OF CONQUEST

Wie gewinne ich die Aufmerksamkeit von Nawar?	Der Tänzerin im Dead Parrot Inn müssen Sie häufig Aufmerksamkeit schenken. Schenken Sie ihr Juwelen, Sotolatak-ya und Blumen und flirten Sie immer, wenn Sie im Gasthaus sind, mit ihr.
Wie erhalte ich Ugarte am Leben?	Nach dem Gespräch mit Ugarte gehen Sie zur Brücke vor der Adventure-Gilde und halten Sie die Gegengift-Pillen griffbereit. Nachdem der Attentäter Ugarte vergiftet hat, geben Sie ihm schnell eine der Pillen.
Wie komme ich nach Sifnos?	Mieten Sie am Hafen Andre's Boot. Sifnos ist die kleine Insel südwestlich von Paros.



Die Festung ist erst auf der Karte eingetragen, wenn Sie schon einmal da waren. Orientieren Sie sich an Kea und Paros.

Wie komme ich in die Festung?

Gehen Sie nach rechts zur anderen Seite der Festung. Bevor Sie um die Ecke gehen, benutzen Sie neben den Stufen den Enterhaken und klettern Sie hoch.

Wie finde ich den Schild des Generals?

Betreten Sie das Innere der Festung. Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind, erscheint ein Magier. Verfolgen und bekämpfen Sie ihn. Erst wenn er ausgeschaltet ist, erscheint der General. Nachdem Sie ihn erfolgreich bekämpft haben, finden Sie bei ihm den Schild und eine magische Axt.



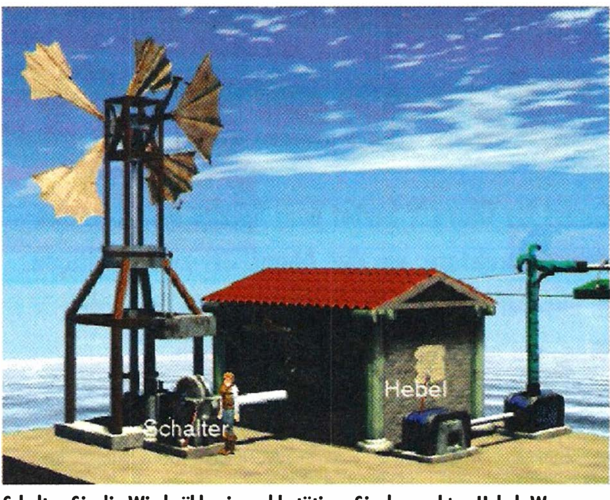
RITE OF VALOR

Wie erhalte ich Rakeesh am Leben?

Nach der Attacke des Attentäters heilen Sie Rakeesh schnell mit den Gegengift-Pillen.

Wie komme ich nach Science-Island?

Gehen Sie durch das Ost-Tor am Hafen. Betätigen Sie den Schalter für die Windmühle. Versuchen Sie, den Hebel am Pult zu betätigen, er bricht ab. Setzen Sie den Speer ein und betätigen Sie diesen als Hebel. Wenn die Gondel aus dem unteren Wartehäuschen auftaucht, betätigen Sie wieder den Speer, um die Gondel anzuhalten. Steigen Sie ein.



Schalten Sie die Windmühle ein und betätigen Sie den rechten Hebel. Wenn er abbricht, ersetzen Sie ihn durch einen Speer.

Wie gelange ich in die Science-Academy?

Klicken Sie auf den Monitor neben dem großen Zahnrad. Die korrekte Beantwortung der Fragen (2, D, 3, D, 1) öffnet eine nicht sichtbare Tür im Zahnrad.

Wie erhalte ich die Erlaubnis, mich innen umzusehen?

Schauen Sie auf das Pizzadiagramm links neben dem Eingang. Kombinieren Sie Ihre Pizzas im Inventar (Artischocken-Pizza + Anchovis, Pepperoni-Pizza + Pfefferschote). Geben Sie Dr. Pretorius die Pizza, die auf dem Diagramm zu sehen war.

Wie komme ich auf die Hydra-Insel?

Kleben Sie das Bienenwachs und die Federn auf die Flügel hinter dem Doktor. Klicken Sie auf die Flügel.

Wie besiege ich die Hydra?

Bewaffnen Sie sich mit einer magischen Waffe und schlagen Sie den mittleren Kopf der Hydra ab. Wenn Elsa ihre Hilfe anbietet, nehmen Sie sie an. Schlagen Sie erneut den mittleren Kopf ab, rennen Sie links die

GEGENSTÄNDE

Benötigte Gegenstände	Wo zu finden	Wie zu bekommen
Haken	Rakeesh, neben Arena	Unterhalten
Hera's Ring, Juwelen	Sara's Stand	
Amphoren, Karte, Ballon-Bild	Wolfie's Stand	
Magische Magnete	Magier Shop	
Früchte, Gyros, Pizza, Sokolatak-ya	Marrak's Stand	
Blumen	Vor Apotheke	Pflücken
Pfefferschote	In Apotheke	Von der Wand nehmen
Gegengift-Pillen	In Apotheke	Von Salim
Zimmerschlüssel	Gnom's Inn	Von Ann
Bettlaken	Gnom's Inn, Zimmer	1 in Kommode, 1 vom Bett stehlen
Speer	Pholus' Waffenstand	
Schwimmanleitung	FACS	Bücherstapel vorne, ausleihen
Steine	Docks	Vorne am Wasser
Anchovis	Docks	Von Andre, nach Fischen fragen
Fackel, Taschenmesser, Seil	Diebes-Gilde	Von Arestes kaufen
Enterhaken		Haken + Seil kombinieren
Alabaster-Amphore, Ring	Wohnhaus neben Arena	
Hippocrene-Wasser	Pegasus' Hort	Amphore am Fluß füllen
Federn	Pegasus' Hort	Oben im Nest
Stealth Charme	FACS	Von FA
Bienenwachs	Marete	Drachenstatue NO von Silmaria
Sara's Korb	Marete	Auf dem Weg nach Naxos
Sigil	Naxos	Links im Haus

Rampe hoch und schlagen Sie den linken Kopf ab – dasselbe dann noch einmal auf der rechten Seite. Versprechen Sie Elsa, nach Schätzen zu suchen. Nehmen Sie der toten Hydra Zähne und Krallen ab.

Wie öffne ich die Truhe in der Höhle?

Nehmen Sie zunächst den Helm vom Boden mit. Ganz links öffnen Sie die Truhe per Memory-Rätsel. Entnehmen Sie vor allem das Seil.

RITE OF DESTINY

Wie gewinne ich den Oberdieb-Wettbewerb?

Brechen Sie nochmals in die Bank ein. Gehen Sie anschließend in die Diebes-Gilde und setzen bis auf 1 Drachma alles auf der Wett-Tafel (rechte Wand) ein.

Wie bekomme ich einen Flug-Ballon?

Geben Sie Ann die Samen, zeigen Sie ihr das Ballon-Bild und geben Sie ihr eines der Laken. Am nächsten Morgen bekommen Sie den Ballon.

Wie fliege ich nach Delos?

Gehen Sie zur Science-Academy. Dort mit dem Lift in den ersten Stock und durch die Tür hinaus. Klicken Sie auf den Monitor und stellen Sie ein: crane extension = 100, rotation = 50, Position der Kralle = zu. Drücken Sie Start. Befestigen Sie den Ballon an der Gondel, dann den Schleim, das Seil und das Kohlebecken. Mit der Zündschachtel entzünden Sie die Kohle.

Wie erscheint Sibil?

Gehen Sie zum Orakel von Delphi. Nehmen Sie die Lotus-Blüte mit und werfen 1 Drachma in den Brunnen. Wenn Sibil geht, hinterläßt sie einen Teller – Proof of Destiny.

Wie erwecke ich die Dryaden?

Gehen Sie zur Dryaden-Lichtung und begießen dort alle sieben Dryaden mit Hippocrene-Wasser.

RITE OF COURAGE

Wie betrete ich den Hades?

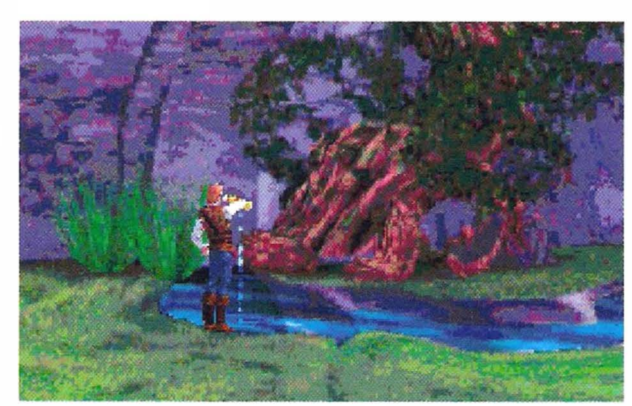
Bringen Sie Salim die Lotusblüte und holen Sie sich bei FA Infos über den Hades. Kaufen Sie mind. 3 Amphoren, Schokolade, Gyros und Pizza.
Gehen Sie durch das West-Tor zum Hades (Schädel). Füllen Sie eine Amphore rechts neben dem Körper mit Wasser. Gehen Sie nun ganz nach links zur Felswand und gießen Sie das Wasser dort über dem Fluß wieder aus.
Bestechen Sie Zerberus mit Gyro, Schokolade und Pizza.

Woher bekomme ich Lethe- und Styx-Wasser?

Gehen Sie im Hades den Weg nach Westen. An der Steilklippe lassen Sie sich mit Hilfe des Enterhakens herunter. Folgen Sie dem Weg bis zum Whirlpool. Dort füllen Sie links eine Amphore mit Lethe-, rechts eine mit Styx-Wasser.

Erana oder Katrina?

Gehen Sie den Weg weiter bis zur Halle des Hades. Welches der Mädchen Sie wählen, ist egal.



Gießen Sie das Wasser genau an dieser Stelle wieder aus, dann werden Sie zum Eingang des Hades teleportiert.

Benötigte Gegenstände	Wo zu finden	Wie zu bekommen
Kette	Sara's Stand	Gegen Korb tauschen
Claudius Schild	Sifnos	Vom toten General
Magisches Schwert	Pholus' Waffenstand	
Schmiere	Hydra's Insel	Amphore auffüllen
Hydra's Krallen und Zähne	Hydra's Insel	Von der toten Hydra
Helm	Hydra's Insel/Höhle	Bodenmitte
Zauber, Seil und Rüstung	Hydra's Insel/Höhle	Ganz links in der Truhe
Kohlebecken	Marraks Stand	Ballonbild zeigen, kaufen
Samen	Apotheke	Von Julanar
Ballontuch	Gnom's Inn	Ann Samen 1 Laken geben
Lotus-Blume	Delos	Im Brunnen
Teller (Proof of Destiny)	Delos	Nach Gespräch mit Sibil
Lethe- und Styx-Wasser	Hades	Am Whirlpool je links und rechts 1 Amphore füllen
Vergiftete Pralinen	Gnom's Inn	Im Zimmer rechts
Unterwasser-Amulett	Zante	Von Katrina/Erana
Friedensstatue	Skyros/Atlantis	Von der Königin
Löwenstatue	Minos	Im Haus ganz oben links
Vogelstatue	Minos	Hinaufklettern, mit Laken nehmen
Blackbird	Minos	Rechts, ganz links, Kammer
Blackbird (Nachbildung)	Wolfie's Stand	Blackbird zum Nachbilden geben
Hausurkunde	Dead Parrot Inn	Von Ferrari im Tausch gegen Blackbird
Minotaurs Axt	Minos	Vom toten Minotaur





Ein paar Extra-Drachmas gibt's beim Dart. Treffen Sie dreimal dieselbe Farbe.

RITE OF PEACE

Was ist mit den Pralinen?

Nehmen Sie die Schachtel – nicht essen. Sprechen Sie nachts Elsa, morgens Ann darauf an. Bringen Sie sie zur Untersuchung zu Salim.

Wo treffe ich Katrina/Erana?

Mieten Sie Andre's Boot und fahren Sie nach Zante. Sie gibt Ihnen das Unterwasser-Amulett.

Wie öffne ich das Tor zu Atlantis?

Tragen Sie das Amulett, bevor Sie nach Skyros gehen. Benutzen Sie am linken Flügel des Tors Öl, dann die Werkzeugkiste und den Magneten.

Wie finde ich die Königin?

Halten Sie sich westlich. Benutzen Sie die Werkzeugkiste an der zweiten Wandplatte. Geben Sie ihr Blumen, Sie erhalten die Statue des Friedens. Zurück zum Zimmer und schlafen.

Wie komme ich in den Palast von Minos?

Gehen Sie ganz nach links am Palast entlang. Benutzen Sie den Enterhaken am Baum und springen dann bis auf die Brüstung. Knacken Sie die Tür und gehen dann die Treppen hoch und in den Raum ganz links. Nehmen Sie die Löwenstatue vom Tisch und öffnen Sie den mittleren rechten Alkoven. Klettern Sie mit Hilfe des Enterhakens zur Vogelstatue links hoch und nehmen Sie diese mit dem Laken auf. Öffnen Sie nun den Alkoven rechts, ganz links – Blackbird.

Wie bekomme ich eine Nachbildung vom Blackbird?

Zeigen Sie Wolfie den Blackbird. Sprechen Sie ihn gleich nochmals an, damit er Ihnen das Original zurückgibt. Kaufen Sie nun eine Nachbildung.

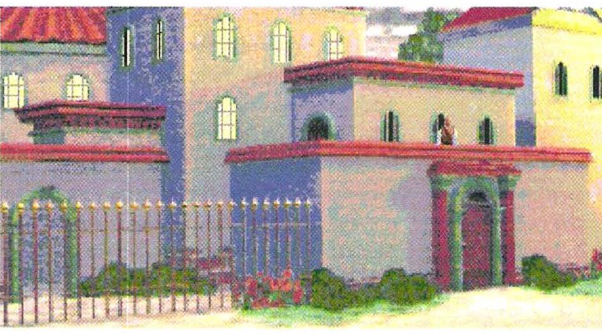
Wie bekomme ich die Urkunde des Gnom's Inn?

Diebes-Gilde: Zeigen Sie Arestes den echten Blackbird. Verkaufen Sie ihm die Vogel- und die Löwenstatue.

RITE OF JUSTICE

Wie komme ich in Ferraris Haus und an den Blackbird?

Dead Parrot Inn: Versuchen Sie, Nawar den Hera's Ring zu geben. Geben Sie Ferrari den echten Blackbird im Tausch gegen die Urkunde. Geben Sie sie morgens Ann.



Klettern Sie am rechten Seitengebäude hoch und springen Sie dann von ganz oben nach links auf das Haus.

Gehen Sie nachts zu Ferraris Haus. Klettern Sie mit dem Enterhaken rechts seitlich am Nebengebäude hoch und weiter auf das Dach. Springen Sie zu Ferraris Haus. Untersuchen Sie das mittlere Fenster und versuchen Sie, es zu öffnen. Benutzen Sie Öl und lockern Sie dann die Riegel. Öffnen Sie das Fenster mit der Werkzeugkiste. Schieben Sie den Tisch unter die Statue, klettern Sie darauf und tauschen Sie die Nachbildung gegen das Original aus.

Wie besiege ich den Attentäter?

Gehen Sie nachts von rechts auf die Brücke zu, schlucken Sie eine Gegengift-Pille und töten Sie den Attentäter.

Wie verhalte ich mich bei Logos?

Wenn Logos fragt, sagen Sie „Bring Minos dazu, zu gestehen". Gehen Sie schlafen, Sie werden wieder zu Logos gebracht. Sagen Sie, daß der Attentäter gestanden habe.

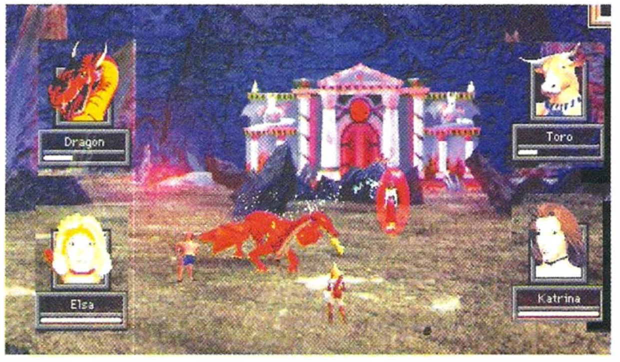
Wie besiege ich Minos?

Gehen Sie im Palast in den bekannten Raum. Schnappen Sie sich schnell die Werkzeugkiste auf dem Tisch und bringen Sie sie Elsa rechts im Alkoven. Töten Sie den Minotaur. Nehmen Sie die Axt vom toten Minotaur. Öffnen Sie den Alkoven links, ganz rechts, um Katrina/Erana erscheinen zu lassen.

Wie besiege ich den Drachen?

Geben Sie Toro die Axt des Minotauren. Sagen Sie ihm, er solle die Säule reparieren. Sagen Sie das auch zu Gort. Wenn beide an der Säule drücken, helfen Sie ihnen. Bewaffnen Sie sich und töten Sie gemeinsam den Drachen.

Andrea von der Ohe ■



Gemeinsam sollte es kein Problem sein, den Drachen zu besiegen.

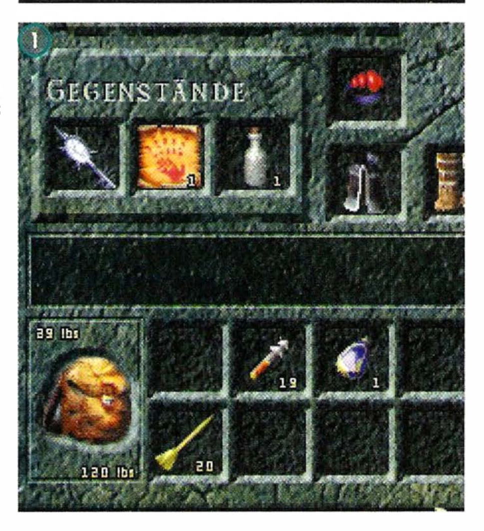


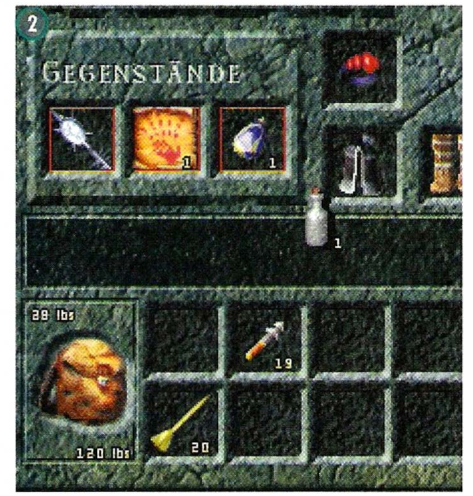
TUROK 2

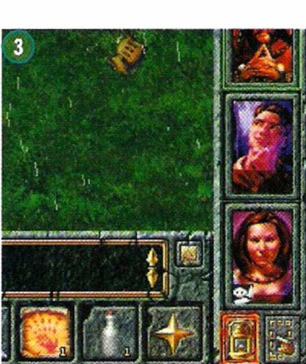
TROMPEM	Große Hände und Füße
BIGBADNOODLE	Große Köpfe
HELLOSTICKY	Strickmodus
LILLIPUTIAN	Zwergenmodus
PICASSO	Picasso-Grafikstil
HENRYSBILERP	Gouraud-Grafik
YOQUIEROJUAN	Juans Cheat
WIZARDOFOZ	Farbverläufe
OBLIVIONISOUTTHERE	Alle Cheats im Cheat-menü freischalten
JANESSPECIALWORLD	Janes Cheat

Markus Schütte ■

BALDUR'S GATE









Mit dem Cheat-Kommando Cheats:ExploreArea() wird die gesamte Karte aufgedeckt. So sehen Sie schnell, ob Sie vielleicht noch ein wichtiges Gebäude übersehen haben.

Mit diesem Trick kann man sich unendliche Reichtümer verschaffen und so die teuersten Rüstungen, Pfeile, Bolzen und Schwerter in den verschiedenen Läden kaufen. Dazu braucht man einen beliebigen Edelstein und einen beliebigen Zaubertrank. Zuerst legt man im Inventarfenster den Zaubertrank auf ein Gürtelfeld und danach den Edelstein über den Zaubertrank. Jetzt hat man den Zaubertrank wieder in der „Hand" und kann ihn irgendwo im Inventar ablegen. Der Edelstein hat jetzt die Form des Zaubertranks angenommen. Jetzt verlassen Sie den Inventarbildschirm und klicken zweimal auf den „Edelsteintrank" im Gürtel. Dieser verschwindet nicht, aber wenn Sie das nächste Mal in den Inventarbildschirm wechseln, sehen Sie, daß Sie plötzlich über 65.000 Edelsteine im Gepäck haben. Daß sich diese gewinnbringend verkaufen lassen, dürfte klar sein.

Marco Kinsky ■

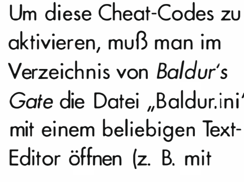
Wenn Sie schon zu Beginn des Spieles eine gute Rüstung haben möchten, dann sollten Sie Ihren Charakter ganz zu Beginn des Spieles beim Illusionskampf die Sachen der anderen Mitstreiter nehmen lassen. Dann können Sie den Charakter exportieren und mit ihm ein neues Spiel beginnen. So haben Sie z. B. von Anfang an eine Plate Mail.

Oliver Hess ■



Wenn der Hauptcharakter verletzt ist, können Sie mit der Taste Q schnellspeichern und den Spielstand sofort wieder einladen. Jetzt ist der Held wieder ganz gesund.

Michael Pietsch ■



Um diese Cheat-Codes zu aktivieren, muß man im Verzeichnis von *Baldur's Gate* die Datei „Baldur.ini" mit einem beliebigen Text-Editor öffnen (z. B. mit

Diese vier Bilder zeigen noch einmal, wie man zu über 65.000 Edelsteinen kommt.

SHORTIES

Myth 2: Soulblighter

Wenn man beim Klicken auf die Schaltfläche „New Game" im Hauptmenü die Shift-Taste gedrückt hält, kann jeder beliebige Level angewählt werden.

Jan Wargalla ■

Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer

Mit der ersten offiziellen Zusatz-CD zu *Anno 1602* ist auch der Vulkanausbruch zu den Katastrophen dazugekommen. Wenn Sie die Straßen rund um den Vulkan nicht aus normalen Straßen, sondern aus „Platz 1"-Stücken aufbauen, werden diese bei einem Vulkanausbruch nicht zerstört und die Feuerwehr kommt ohne Probleme zu den brennenden Häusern.

Hanspeter Lüthi ■

Die Siedler 3

Wenn Sie ein Weingut an einen kleinen Hügel bauen und das Anbaugebiet des Winzers direkt auf den Anstieg des Hügel legen, wird der Winzer selbständig einen ganzen Weinberg anlegen.

Dennis Tiegs ■

Caesar 3

Begeben Sie sich in eine beliebiges Szenariolevel und speichern Sie ab. Wenn Sie jetzt ein Einzelspiel starten, können Sie alle Gebäude zum Bauen auswählen. Klicken Sie das gewünschte Gebäude an und laden Sie den vorherigen Spielstand wieder ein. Jetzt können Sie das Gebäude aus dem Einzelspiel bauen, bis Sie wieder ein anderes Icon anwählen.

Jens Braun ■

Test Drive 5

In *Test Drive 5* können Polizeiwagen ohne Probleme überholt werden, wenn Sie den Gehsteig zum Überholen benutzen.

Patrick Feustel ■



SHORTIES

Dark Project: Der Meisterdieb



Wenn ein Gegner so durch die Tür schaut, ist dies der ideale Moment, um ihn mit einem gezielten Schlag mit der Keule auszuschalten.

Durch Ausnutzung eines Programmfehlers kann man viele Gegner in diesem Spiel ausschalten, ohne sich selber dabei in Gefahr zu bringen. Dazu lockt man Gegner zu einer Tür und erschlägt sie, wenn einzelne Gliedmaßen aufgrund eines Clippingfehlers durch die geschlossene Türe kommen. Die Gegner werden durch einen einzigen Schlag bewußtlos, da sie den Spieler nicht durch die geschlossene Türe sehen können. Am besten klappt es mit Türen, die man ohne Schlüssel öffnen kann (oder einmalig mit Werkzeug geöffnete).
Eine 100%ige Erfolgschance hat man bei Türen, die sich zum Spieler hin öffnen. Wenn sich die Türe vom Spieler weg öffnet, muß man aufpassen, daß sie sich nicht aus Versehen ganz öffnet und der Gegner angreift.

Andreas Herbert ■

Um einen weiteren Programmfehler auszunutzen, muß man kurz vor Ende eines Levels abspeichern und dann den Level beenden. Im Einkaufsmenü drückt man auf ESC und lädt den vorherigen Spielstand wieder ein. Wenn man den Level jetzt noch einmal beendet, hat man die doppelte Menge an Geld zur Verfügung. Dieser Trick kann beliebig oft wiederholt werden, so daß man wirklich den gesamten Laden vor jeder Mission leerkaufen kann.

Denis Erkelenz ■

Mit den folgenden Tastenkombinationen kann man die Helligkeit in *Der Meisterdieb* schnell und schmerzlos ändern:

Umschalten + 0	**Heller**
Umschalten + ß	**Dunkler**

So können Sie die Lichtverhältnisse immer dem Zeitpunkt entsprechend anpassen.

Johannes Kirschey ■

dem Notepad von Windows). Fügen Sie unter [Game Options] eine Zeile mit Cheats=1 ein. Jetzt können Sie das Spiel starten. Benutzen Sie hier die Tastenkombination Strg + Tab, um in den Konsolen-Modus zu wechseln. Hier können Sie die verschiedenen Cheat-Codes eingeben und mit Enter bestätigen. Mit Strg + Tab schließen Sie das Fenster nach der Eingabe aller Codes wieder.

Cheats:CowKill()	Aktiviert in der Nähe von Kühen einen CowKill-Spruch.
Cheats:CriticalItems()	Läßt alle für das Spiel wichtigen Gegenstände erscheinen.
Cheats:DrizztAttacks()	Erschafft einen feindlichen Drizzt.
Cheats:DrizztDefends()	Erschafft einen freundlichen Drizzt.
Cheats:FirstAid()	Erschafft 5 Heiltränke, 5 Gegengifte und 1 Stein zu Fleisch-Spruch.
Cheats:Midas()	Gibt Ihnen 500 Gold.
Cheats:TheGreatGonzo()	Erschafft 10 Killerhühnchen, die Sie verteidigen.
Cheats:Hans()	Teleportiert den Charakter.
Cheats:ExploreArea()	Karte wird erforscht.

Thorsten Veit ■

SIMCITY 3000

Während des Spiels muß man die Tasten Strg + Alt + Umschalten + C drücken. Jetzt erscheint ein kleines Eingabefenster, in dem einer der folgenden Codes eingegeben werden kann:

i am weak	Gebäude können kostenlos gebaut werden.
zyxwvu	SimCastle-Konstruktion. Dieser Cheat funktioniert nur, wenn man das Spendenangebot von Cousin Vinnie ablehnt. Das Schloß erscheint daraufhin im Gelegenheitsmenü.
call cousin vinnie	Spendenangebot von Vinnie. Dieses erscheint als neue Mitteilung im Mitteilungsfenster.
salt on	See in Salzwasser verwandeln
salt off	See in Süßwasser verwandeln
terrain one up	Terrain um 1 Stufe erhöhen
terrain one down	Terrain um 1 Stufe erniedrigen
terrain ten up	Terrain um 10 Stufen erhöhen
terrain ten down	Terrain um 10 Stufen erniedrigen
garbage in, garbage out	Alle Entsorgungsgebäude sind verfügbar.
power to the masses	Alle Kraftwerke sind verfügbar.
water in the desert	Alle Wasserwirtschaftsgebäude sind verfügbar.
pay tribute to your king	Alle Belohnungen sind verfügbar.
I love red tape	Alle Gesetze sind verfügbar.
let's make a deal	Ein Deal wird angeboten.
nerdz rool	HighTech-Industrie siedelt sich an.

Mit den folgenden Eingaben erscheinen verschiedene Nachrichten:

broccoli	„Sorry, Money Doesn't Grow On Broccoli"-Nachricht
porntipsguzzardo	„Aha! We Have A Real Pro Here! Try BROCCOLI"-Nachricht
bat	„Da Da Da Da Da Da Da Da Da BAT-man!"-Nachricht
scurk	„If You Build It, They Will Come"-Nachricht
llama	„The Llama Is A Quadruped"-Nachricht
easter egg	„Duo Ragazzi's Easter Egg Palace: Old World Charm In A Post Modern Setting"-Nachricht
sim	„If You Lived Here, You'd Be A Sim"-Nachricht
help	„Dozens Of Hidden News Ticker Reveals; Sims Encouraged To Collect Them All And Amaze Friends"-Nachricht
will wright	„What Will He Think Of Next?"-Nachricht
erts	„Investment Tip: Buy Low, Sell High"-Nachricht
electronic arts	„Not Just Sports Games Anymore"-Nachricht
ticker	„<city name> Picayune: The Finest In Scrolling Entertainment"-Nachricht
money	„Money Does NOT Grow On Trees, Study Concludes"-Nachricht
simcity	„Keep Trying And Maybe You'll Figure It Out"-Nachricht
hello	„Greetings Mayor, Your Sims Salute You"-Nachricht
mayor	„Mayor <mayor name> brings <city name> To News Ticker Highlight"-Nachricht
sc3k	„Mayor Suspected Of Attempting Embezzlement; Ends In Failure"-Nachricht
1234	„Secret Number Combination Causes Announcement In News Ticker"-Nachricht
maxis	„Did you know that MAXIS spelled backwards is SIX AM?"-Nachricht
moremoney	„MOREMONEY Not Cheat Code, Research Concludes"-Nachricht
advisor	„Mayor Under Investigation For Possible Embezzlement"-Nachricht
fund	„FUND Not A Cheat Code, Do Not Type MOREMONEY, It Is Not A Cheat Code Either"-Nachricht

Jan Wargalla ■



Die hypergologisch korrekten Odontometer tendieren partiell zu primär elastischen Defeminationen. Allerdings sollten wir uns alle stets bewußt sein, daß die Protanthesis sublimiert werden kann, obwohl desulutorisch abnorme Adversativen hierbei kaum eine Rolle spielen. Können brikolierte Fortifikationen unser Leben beeinflussen? Die Antwort sollte ein klares „Ja" sein – die sind so leicht, die schwimmen sogar in Milch! Was ich damit andeuten will? Nur PC Games bietet die vier wichtigsten Leserbrief-Cerealien: Tiefsinn, Leichtsinn, Unsinn und Schwachsinn. Zudem wollte mir heute kein passendes Vorwort einfallen, was aber bestimmt niemandem aufgefallen ist, oder?

Rainer Rosshirt

ANFRAGE

Hallo PCG!
Ich suche dringend die Lösungen zu einigen älteren Spielen. (An dieser Stelle befand sich noch eine Aufzählung von sieben uralten Spielen. Anm. v. RR) Da Ihr diese Lösungen bestimmt noch habt, wäre ich Euch sehr verbunden, wenn Ihr sie mir möglichst bald zuschicken würdet.

Mit besten Grüßen:
Roland Nosska

__Rosshirt:__ „Habt Ihr gehört? Der Roland braucht mal eben ein paar alte Spielelösungen!"
__Weidhase__ versteckt sich feige unter den Schreibtisch.
__Melzer:__ „Nein, nein... nicht ich schon wieder. Mein Bruch vom letzten Mal ist immer noch nicht verheilt. Ich scheide aus!"
__Maueröder:__ „Guck mich nicht an. Eine Dame würdest Du doch nie in unseren Keller hetzen, oder? Ich muß auch noch ganz dringend..."
__Wagner:__ „Was zahlt er denn, der Roland?"
__Rosshirt:__ „Das ist so eine Sache... eigentlich zahlt er nix."
__Melzer:__ „Was? Und dann sollen wir wieder stundenlang im Keller wühlen, das Zeug verpacken und auch noch die Briefmarken selber zahlen?"
__Rosshirt:__ „Der Roland ist ein ganz Netter."
__Borovskis:__ „Entweder ich bekomm' in 20 Minuten die Leserbriefe oder Dein Arbeitsvertrag macht Bekanntschaft mit meinem Feuerzeug!"
__Melzer__ huscht unauffällig aus dem Zimmer.
__Weidhase__ imitiert die Geräusche einer Tastatur.
__Wagner__ wird schlagartig unsichtbar.
__Maueröder__ war heut' eigentlich gar nicht hier.
__Rosshirt:__ „Ja, gleich. Ich such nur noch schnell ein paar alte Spielelösungen für den Roland."
__Borovskis__ raschelt mit Papier. Ein mitleidiger Feuerstein verweigert die Zusammenarbeit.
__Rosshirt:__ „Lieber Roland! Aus betriebsinternen Gründen kann Deinem Wunsch leider nicht entsprochen werden."

NOCH EINE ANFRAGE

Ich bin schon eine ganze Weile ein großer Fan Eurer Zeitung und lese sie jeden Monat. Da ich ein riesiger Fan von alten 3D-Shootern bin, möchte ich Euch hiermit fragen, ob Ihr nicht einen Level-Editor zu –Indiziertes Spiel– habt. Da ich schon einen zu –Beschlagnahmtes Spiel– habe, würde das passen. Wenn ja, dann könntet Ihr ihn doch auf Eure nächste CD packen. Ich würde mich super freuen.

Vielen Dank, Clausi

Ach Clausikind, wir können doch Editoren zu indizierten Spielen nicht so mir nix, Dir nix auf die CD packen. Und auch wenn Ihr es nie einsehen werdet: Wir können bei unserer CD wirklich keine Einzelwünsche berücksichtigen.

LAATZEN

Hallo Herr Rosshirt,
ich als gebürtiger LAATZENER und eifriger Leser aller Zeitschriften, in denen Du mitgewirkt hast, habe jetzt doch mal eine Frage an Dich, die mich schon seit Jahren berührt: WAS ZUM TEUFEL HAST DU GEGEN DIE STADT LAATZEN? Ich sage nur: Mit „Diskettentest im Schwimmbad" oder „Postkarte mit Sehenswürdigkeiten" (wissentlich) hast du schon zweimal über diese schöne Weltstadt hergezogen. Du hast ja keine Ahnung, wie toll das hier ist. Nur mit dem Schwimmbad ist leider Essig. Ist vor drei Jahren (jawohl!) abgebrannt. Aber Spaß beiseite. Würde mich freuen, wenn ich 'ne Resonanz bekäme, falls Du es überhaupt noch weißt. Ansonsten guck halt in der PlayTime nach. Aber trotz alledem: Bleib' so cool, wie du eh schon bist, und WEITER SO.

Dein treuer LAATZENER
Fan Bastian Befeldt

Ich habe schon mehrmals erwähnt, daß ich nichts gegen Laatzen habe. Das mit dem Schwimmbad tut mir natürlich leid. Aber Laatzen scheint etwas gegen mich zu haben! Wegen eines harmlosen Gags, der schon einige Jahre auf dem Buckel hat, verfolgt mich Laatzen bis an das Ende meiner Tage. Muß ich mir unbedingt erst das Rathaus ansehen, ehe dieser Fluch von mir genommen wird? Daß in Laatzen nicht gerade das pralle Leben tobt, wirst Du ja wohl nicht bestreiten. Klappt Ihr eigentlich immer noch um 22 Uhr die Gehsteige hoch? Immerhin fand ich damals das Nachtleben beeindruckend. Ich konnte eine Katze beobachten, die unter einer Straßenlaterne Jagd auf Nachtfalter machte. Gibt es diese Katze immer noch oder wurde das Laatzener Nachtleben inzwischen eingestellt?

SM

Sehr geehrte Damen und Herren, in Ihrer Zeitschrift „ PC- Games ", Ausgabe 3/99, schreiben Sie auf Seite 82: „SM ist keinesfalls nur das Kürzel für eine fragwürdige Sexualpraxis, [...]". Als Vorstandsmitglied des Vereins SMart Bremen/Oldenburg e.V., einer Plattform und Interessenvertretung von und für Sadomasochisten, und selbst aktiver Sadomasochist möchte ich Ihnen mein Mißfallen über diese recht ungewöhnliche und tendenziell negative Formulierung mitteilen. Sadomasochismus wird selbst von der medizinischen Fachwelt längst nicht mehr als Krankheit oder Störung eingestuft, sondern gilt als normale Variante der menschlichen Sexualität, die von über 10% aller Menschen mehr oder weniger ausgeübt wird, wobei mehr als 30% aller Menschen entsprechende Phantasien pflegen (Quellen: „DSM IV", „Sadomasochismus, Szenen und Rituale"). Diese Menschen sind übrigens auch Ihre Kunden. Meines Erachtens gibt es also keinen Anlaß, Sadomasochismus als „fragwürdig" zu bezeichnen, weder in einem fachlich angemessenen Rahmen



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



HOTLINES

Firma	Internet	Telefon	Zeiten
Acclaim	www.acclaim.de	089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}-19^{00}
Activision	www.activision.de	01805-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	06103-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo	www.cryo-interactive.com	05241-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de	069-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, Sa 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.ea.com	0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.com	089-857 951 38	9^{00}- 13^{00} Uhr
Greenwood	www.greenwood.de	0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.com	01805-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion	www.ikarion.de	0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-22 11 26	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}, Sa, So 14^{00}-17^{00}
Konami	www.konami.com	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}- 21^{00}
Max Design		0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-57 20 00	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}- 19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5 304 525	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
THQ	www.thq.de	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.com	089-14 82 71 13	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi Soft	www.ubisoft.de	0211-3 38 00 30	werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-39 10 13 00	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

noch innerhalb einer flapsigen Formulierung über ein PC-Spiel.
Mit freundlichen Grüßen,

Kai M. Becker, Vorstand
SMart Bremen/Oldenburg e.V.

Sehr geehrte Redax!
In Ausgabe 3/99 auf Seite 82 zur Einleitung Ihres Testberichts des Civilization II-Nachfolgers *Alpha Centauri*: „SM ist keinesfalls nur das Kürzel für eine fragwürdige Sexualpraxis..." Warum bezeichnen Sie SM als „fragwürdig"? Ich finde es traurig und befremdlich, etwas, was man einfach nicht versteht, gleich auf solche Weise mit Vorurteilen zu belegen – auf diese Weise kommen die SMler niemals aus der „perversen" Schublade heraus, aus der die Schwulen und Lesben schon weitgehend erfolgreich herausgekrabbelt sind. Deshalb meine Bitte: Bleiben Sie bei guten PC-Spieletests. Ohne unreflektierte Wortspiele...

Ein anonymer SMler

Ups... ich hätte nie gedacht, daß diese kleine Bemerkung so viel Staub aufwirbeln würde. Diese zwei Briefe werden stellvertretend für alle anderen veröffentlicht. Ich möchte mich hiermit für die unbedachte Äußerung des immerhin doch recht jungen Kollegen entschuldigen. Aus seiner Sicht war diese Bemerkung auch gar nicht falsch! Immerhin ist für einen Mitarbeiter des Verlages JEDE Sexualpraxis fragwürdig. Und ohne Euch zu nahe treten zu wollen, möchte ich betonen, daß wir diesbezüglich keine Wertung vornehmen, geschweige denn Stellung beziehen werden. Mir persönlich ist es gänzlich gleichgültig, wie unsere Leser Ihr Sexualleben gestalten, so lange wir nicht in diese Gestaltung mit einbezogen werden. Genau das werden wir aber momentan. 46 Zuschriften nur wegen des Wortes „fragwürdig" finde ich – gelinde gesagt – übertrieben. Vorschnell ist die Jugend mit dem Wort. Seien Sie nachsichtig mit einem jungen Kollegen, der die Formulierung eher zur optischen Ausschmückung eines Satzes verwendete denn als Wertung.

AMIGA

Hallo Rainer!
Tja, ich halte gerade eine PC Games in den Händen und habe gerade einmal kurz durchgeblättert. Nein, ich bin kein PC-Anwender, wie man wohl meinen könnte. Ich bin noch einer der „wenigen" Amiga-User, die es zur Zeit gibt. Ja, Rainer, kannst Du Dich noch an die Amiga Games erinnern? Ich war ein langjähriger treuer Leser, doch ich habe 1995 das sinkende Schiff „Amiga" verlassen und habe mir einen Windoof-PC gekauft. Leider! Nach qualvoller Folterung und Ausbeutung habe ich nach knapp drei Jahren das Handtuch geworfen. Bin ich Millionär oder was? Jedes Jahr über Hunderte oder sogar Tausende von Mark in den PC investieren und sich fast jedes Jahr von einer neuen Betriebssystem-Version blenden lassen? Nein danke! Und dann läuft das Ganze noch nicht einmal so, wie es eigentlich soll. Konflikte hier, Konflikte da. Schon beim Versuch, zwei Programme gleichzeitig laufen zu lassen, gibt's einen Systemhänger. Das Ganze nennt sich dann „Multitasking" – für den PC wohl ein Fremdwort. Wenn ich mir dann noch die vielen Programme anschaue, die Hunderte von MB auf der Festplatte belegen, dann bin ich froh, wieder einen Amiga zu haben – mit PowerPC-Technik und einem Betriebssystem, das gerade einmal 10 MB auf der Festplatte belegt. Nicht wie Windoof, das schon 10 MB RAM beim Booten benötigt. Aber warum erzähle ich Dir das eigentlich alles? Fast alle PC-Anwender lachen doch nur, wenn sie nur den Namen „Amiga" hören, obwohl viele von ihnen mit einem Amiga angefangen haben. Kenner wissen allerdings den Amiga zu schätzen und auch ich sehe PC-User aus meinem Bekanntenkreis, die doch etwas neidisch geworden sind. Naja, auf dem Spielesektor ist der Amiga ja (noch) weit abgeschlagen, aber die ganze Atmosphäre ist einzigartig im Computerbereich. Oder gibt es etwa für den PC eine eigene offizielle Hymne auf CD und Liveauftritte der Musikgruppe? Wohl eher nicht – und es läßt sich hier sicherlich noch einiges mehr aufzählen. Das einzige, was derzeit doch für einen PC spricht, ist die große Auswahl an Spiele-Software, doch warum kauft man sich denn dann nicht eine Konsole? Das ist auf jeden Fall eine günstigere Al-



SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA AG, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
eMail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)
Stellvertreterin des Chefredakteurs:
Petra Maueröder
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistenz:
Markus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Textkorrektur:
Margit Koch
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage von WIAL bei.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/2872-150
Telefax: 0911/2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98
Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne (-144)
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer (-140)
Onlinewerbeflächenverkauf:
Susanne Szameitat (-142)
Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor (-345)
Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph (-143)
Ina Schubert (-346)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P):
Thorsten Szameitat (-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Michael Schraut
Werbeleitung:
Martin Reimann (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820,
Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

PC Games	*CD*	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 1998 331.641 Exemplare

ternative. Vieles, was ein PC kann oder noch nicht kann, konnte ein Amiga schon vor vielen Jahren. Und einen Gegner zu überholen, der sich nicht bewegt, ist doch eher ein mit einem Lächeln zu betrachtender Sieg. Da weiß man doch, wie der Hase läuft.
Eines ist aber sicher – der Amiga kommt wieder zurück!!!

In diesem Sinne,
Matthias Münch

Ach, Kind, als ich mir meinen ersten Amiga (einen der ersten A1000) zulegte, bestand Deine ganze Hardware noch aus einer Babyrassel und einem Brummkreisel. Wenn hier einer über Amigas schwadronieren kann, dann ich – immerhin nannte ich insgesamt sieben Amigas (bis hin zum A3000) mein Eigen. Aber das war DAMALS! Inzwischen ist der Amiga schon so lange tot, daß er nicht einmal mehr stinkt. Natürlich geistern auch im Internet noch ein paar Newsgroups mit ihren Amigas herum, aber daraus einen Trend abzuleiten setzt sehr verworrene Gedankengänge voraus. Auch bei Dir scheint die Zeit vieles verklärt zu haben. Ich kann mich noch sehr gut an viele ebenso lustige wie unerwartete Abstürze meiner Amigas erinnern. Abenteuerliche Lösungen in puncto Hardware waren Standard und die Kisten verbreiteten immer die Aura von Genialität, konnten aber nie professionell wirken. Die humorigen Einlagen der verschiedenen Kickstartversionen standen denen von Windows in nichts nach, nur daß damals alles viel langsamer, dafür aber auch viel teurer war. Friede seiner Asche – aber ein Verlust für die Menschheit ist es nicht. Und zurückkommen wird er schon gleich gar nicht. Er war damals großartig, aber die Zeiten ändern sich – zum Glück.

VOLKSSEELE

Hallo Rainer!
Ich will Dir eigentlich nur ganz kurz die (Un-)Tiefen der österreichischen Seele erläutern, vor allem jene, die sich auf Euren „Schumi" beziehen: In Österreich mag man den Herrn Schumacher nicht, weil er uns zwingt, mit einem unserer liebsten Vorurteile über unsere Nachbarn zu brechen: „Die Deutschen können ja alle nicht Auto fahren." Jahrelang hatten wir mit unseren Volkshelden Jochen Rindt, Niki Lauda und vielleicht auch Gerhard Berger die Nase vorne. Das waren die Zeiten, als man sich in lauen Sommernächten beim Grillfeuer lustige Anekdoten über deutsche Touristen erzählte, die bei Bergabfahrten ihre Bremsen überhitzten und in irgendeine Schlucht stürzten (typischer alpenländischer schwarzer Humor). Nun, der Schumi hat das alles zerstört. Deswegen nimmt man den letzten Ausweg, indem man den Schumi einfach als unsympathisch erklärt (der beste Rennfahrer unserer Zeit läßt einem ja nicht viele andere Auswege offen). Ich hoffe, das erklärt alles.
Falls Du mal wieder nach Graz kommst, so lade ich Dich herzlich auf einen Kaffee ein. Und über die Maut sind wir Österreicher auch nicht gerade hellauf begeistert – also meckere ruhig weiter, denn damit machst Du Dir hier sicher keine Feinde.

Schöne Grüße aus Graz
Zlatko Knezevic

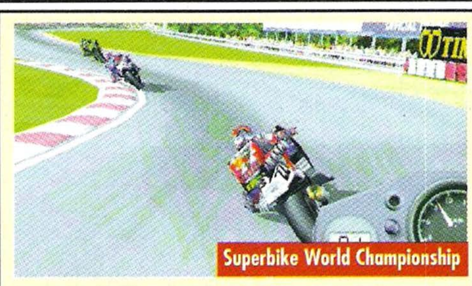
Glaub nun nur nicht, daß wir diese Zeiten vergessen haben! Jahrelang schielten wir neidisch über die Grenze und noch immer spüren wir die Dellen in unserem Nationalstolz, die ein Herr Rindt und ein Herr Lauda in die Zierleisten unseres Selbstbewußtseins gefahren haben. Unser Schumi muß schon noch ein wenig wachsen, ehe er in deren Fußspuren treten kann! Den alpenländischen Humor gab auch ich schon Nahrung, als ich mit Sommerreifen in meterhohe Schneeverwehungen geriet und an die mitleidige österreichische Seele appellieren mußte, die zum Glück meist über einen Traktor verfügt. Deine Einladung nehme ich gerne an, obwohl Dein Kaffee sicherlich nicht dem von Herrn Hoffer (auch aus Graz) das Brühwasser reichen kann. Aber wenn – dann im Sommer! Denn da ist wieder Motorradsaison und ich kann Euch endlich auf eigenem Gebiet vorführen, wie schön meine Rücklichter leuchten. Falls sich jetzt alpenländische Motorradfahrer provoziert fühlen: Das war Absicht! Wir brauchen keine Laudas und Schumis, wir machen es selber aus. Von Linz nach Graz – wer zuletzt ankommt, bezahlt das Essen.



Coming soon...

COMING UP!

MÄRZ '99



Spieletitel	Genre
A Bug's Life	Action
Actua Soccer 3	Sportspiel
Fighter Squadron	Flugsimulation
Heroes of Might & Magic 3	Strategie
Lamentation Sword	Rollenspiel
Links LS 1999	Sportspiel
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation
Rainbow Six: Eagle Pack	Strategie
Red Baron 3D	Flugsimulation
Rollcage	Rennspiel
Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation
StarSiege	Action-Strategie
Superbike World Championship	Rennspiel
TOCA 2	Rennspiel
Turok 2	Action
Uprising 2	Action
Worms Armageddon	Action-Strategie



APRIL '99

Spieletitel	Genre
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Echtzeit-Strategie
GTA London (Mission-CD)	Action
Imperialismus 2	Strategie
Machines	Action-Strategie
Mig Alley	Flugsimulation
Quest For Glory 5	Adventure
Requiem	Action
Soccer 99	Wirtschaftssimulation
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie
Tonic Trouble	Action

MAI '99

Spieletitel	Genre
Army Men 2	Action-Strategie
Daikatana	3D-Action
Descent 3	3D-Action
Drakan	3D-Action
Klingon Academy	Simulation
Legacy of Kain: Soul Reaver	Action-Adventure
Outcast	3D-Action
Pro Pilot 99	Flugsimulation
Silver	Rollenspiel
Unreal Tournament	3D-Action

JUNI '99

Spieletitel	Genre
Der Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation
Giants	Action-Strategie
Hired Guns	Ego-Shooter
Rayman 2	Jump&Run
Saboteur	3D-Action-Adventure
Shadow Man	Action
Siege	Strategie
Soulbringer	3D-Rollenspiele
Techno Mage	Rollenspiel
Warhammer 40.000: Rites of War	Strategie

Commandos



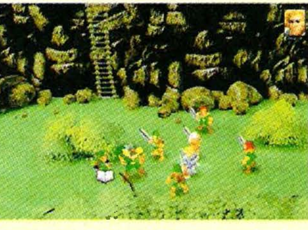
Einen echten Überraschungshit landeten die spanischen Pyro-Studios mit ihrem Strategiespiel *Commandos*. Wie Sie in der aktuellen Ausgabe nachlesen konnten, haben die Pyro Studios noch zwei Trümpfe im Ärmel: Während *Commandos 2* nämlich noch bis Oktober auf sich warten läßt, soll das Testmuster zur Zusatz-CD schon rechtzeitig zur nächsten Ausgabe bei uns eintreffen.

X-Wing: Alliance



Das waren noch Zeiten, als Weltraum-Actionspiele wie *X-Wing* oder *TIE Fighter* die CPU bis aufs Äußerste auslasteten! Inzwischen werden die Grafikstandards aber nur noch von 3D-Shootern gesetzt. Mit *X-Wing: Alliance* versucht LucasArts nun, das verlorene Terrain zurückzuerobern. Ob es dem eindrucksvollen Weltraum-Shooter tatsächlich gelingt, erfahren Sie in einem ausführlichen Testbericht in Ausgabe 5/99.

Silver



Totgesagte leben länger! Gerade das Rollenspiel-Genre galt mangels neuer Anstöße lange Zeit als Todeskandidat. Hochwertige RPGs wie *Baldur's Gate* oder *Rückkehr nach Krondor* haben dem Genre aber wieder neuen Schwung eingehaucht. Mit *Silver* versucht Infogrames nun, den Abwechslungsreichtum eines *Final Fantasy VII* mit klassischen Elementen zu verbinden. In Ausgabe 5/99 nehmen wir das Ergebnis unter die Test-Lupe.

TIPS & TRICKS

In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen eine umfassende Beschreibung der einzelnen Rennstrecken für *Superbikes World Championship* liefern, damit Sie auf Ihrem Bike die gewünschten Rundenzeiten hinlegen können. Außerdem arbeitet unsere Tips & Tricks-Redaktion bereits jetzt an einer Komplettlösung zu *Commandos: Im Auftrag der Ehre*, mit der es Ihnen gelingen sollte, die Wehrmacht zu überlisten.



Die PC Games Ausgabe 5/99 erscheint am 8. April 1999